96.9

家用电脑与游戏机

电子游戏是通往电脑世界的捷径



漫游电脑王国(之二)
"夜贼"杀手(工具)
傻瓜几网记(Internet)
WPS 操作"秘技"

RPG 工具 II(SFC)
财宝猎人 G(SFC)
TOBAL NO. 1(PS)
龙腾三国(PC GAME)
疯狂之翼(PC GAME)
鸟的天堂(百科)







岁月流风
留不住英雄美名
长空迭浪
却难挡铁翼鹰扬

WING NUTS™

疯狂之翼

















(见内文 34 页)





西楚霸王
项羽





破釜沉舟
千里秦川终归楚
别姬渡马
三寸血气为沽名

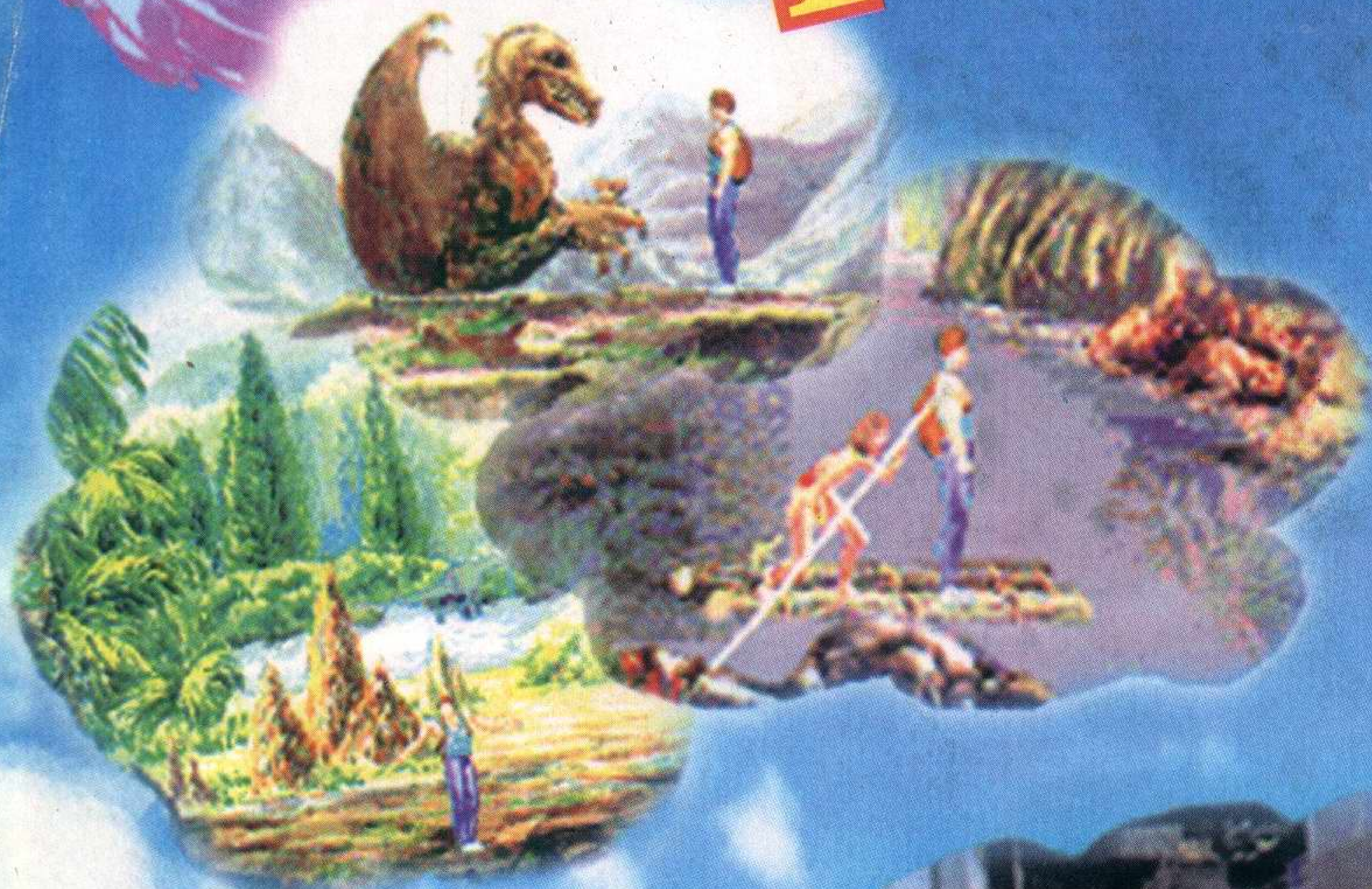






(详见正文第 36－39 页)

PC GAME 风景线



●百慕大历险
画风独特的动作冒险游戏
Centnry 出品



●电脑魔神
Origin 的 DOOM 类游戏







●荷枪实弹(Loaded)
幽默十足的动作射击游戏
Grenlin 出品

(详见正文第 40、41 页)

“电子游戏是通往电脑世界的捷径”

♥♥有奖征文评选揭晓♥♥

【编者按】

西谚有云：条条大路通罗马。学习电脑之途也是因人而异的。有科班出身的学院派；有作家、记者之流的打字派；也有“水木清华”之流的网络派；当然，还少不了望子成龙的教育派。但对绝大多数青少年和平民百姓而言，天然的喜欢游戏便不期然的与DOS、WINDOWS撞个满怀……于是，我们不仅把“电子游戏是通往电脑世界的捷径”这句话期期写在杂志封面上，还希望通过此主题的征文来斩获这句话里面所能包含的故事。

经过近一个月的阅评，征文的评选工作已全部结束，一、二等奖的花名册予以公布（因版面所限，三等奖获奖名单不再公布）。今后本刊陆续地选登一些优秀的征文以飨读者。另外，全部奖品即刻派发，以示嘉许。

一等奖获得者

姓名	省份	城市
杨　蔚	江苏	南京
付　华	辽宁	沈阳
郑忠阳	黑龙江	哈尔滨
牛连春	北京	
肖宇烽	上海	
梁　正	陕西	西安
韦健伟	黑龙江	哈尔滨
张晓辉	北京	
臧立峰	北京	
夏伟频	上海	
王蕴典	北京	
翟　光	黑龙江	哈尔滨
张　军	江苏	南通
于军伟	湖北	武汉
贺右军	陕西	西安
陆蔚刚	黑龙江	大庆
宝　坤	天津	
付　祥	安徽	芜湖
杜兰廷	山东	青岛
张捍旭	新疆	石河子

二等奖获得者

姓名	省份	城市
徐美东	湖北	鄂州
欧阳锴	四川	重庆
岳军威	黑龙江	哈尔滨
高　杰	湖南	衡阳
祝　威	黑龙江	哈尔滨
陈素银	江苏	苏州
吴春华	河南	虞城
洪　涛	安徽	蚌埠
张子建	山东	青岛
叶剑明	辽宁	沈阳
相　阳	辽宁	鞍山
王兴国	辽宁	大连
陈永进	北京	
刘　凌	湖北	威宁
谭维福	广西	河池
杨晓冬	贵州	贵阳
王　旗	新疆	库尔勒
肖　俊	福建	福州
王梦龙	江西	南昌
梁　肖	湖南	长沙
田中佳	辽宁	辽阳
赵　雄	河北	石家庄
罗大陆	黑龙江	齐齐哈尔
谷　峪	吉林	长春
于世海	湖北	武汉
吴　亮	江西	南昌
崔红杰	河南	许昌
王文林	北京	
申　何	四川	重庆
宋　涛	山东	维坊
龙粤华	天津	
郑强松	江苏	新沂
尹　鹏	山东	青岛
刘伟民	湖北	安陆
陈　浩	陕西	西安
吴晓冬	浙江	舟山
王　剑	黑龙江	哈尔滨
韦　强	广西	贵港
李文勇	湖南	宁运
姚成林	陕西	汉中
饶居海	四川	重庆
李逢春	辽宁	大连
梁振华	北京	
毛旭东	陕西	西安
杨小林	江西	南昌
李　陶	湖南	长沙
金　辉	河南	驻马店
刘　海	山东	济南
牛　壮	辽宁	沈阳
刘　邗	四川	重庆

特别感谢下列公司为本刊征文活动提供奖品：

电子艺界（北京）有限公司　　双语（中国）有限公司　　智冠电子（北京）有限公司

北京吉耐思科技发展有限公司　　北京捷径电脑有限公司　　北京金盘电子有限公司

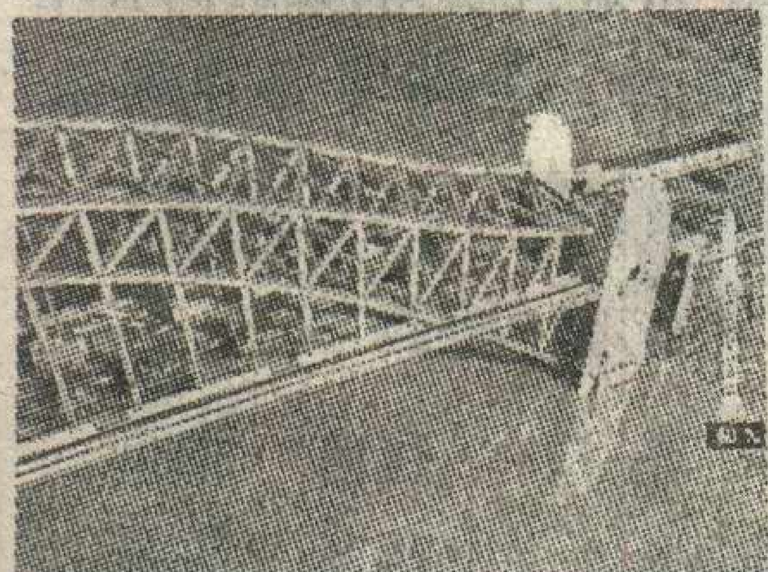
北京金山软件公司　　光谱博硕电子科技（北京）有限公司



家用电脑与游戏机

1996 年第 9 期 (总第 25 期)









主办单位: 科学普及出版社
发 行: 北京市报刊发行局
订 阅: 全国各地邮局
刊 号: ISSN 1005-6793
CN 11-3450/TP
邮发代号: 82-622
印 刷: 煤炭工业出版社印刷厂
广告经营许可证: 京西工商广字第 0010 号
地 址: 北京市西城区旧鼓楼大街
西绦胡同甲 13 号
编 辑:《家用电脑与游戏机》编辑部
邮 编: 100009
出版时间: 每月 13 日 定价: 4.90 元

电 话: 编辑部 010-64064625
电子信箱: fcgm@publie.intercom.co.cn
广告发行部: 010-64064624 转 1
传 真: 010-64049342
特约读者服务部(捷径电脑公司):
业 务 部: C10-64067420
邮 购 部: 010-64031446

PC工具箱

电脑玩家

PC GAME 风景线

游戏排行

超任航线

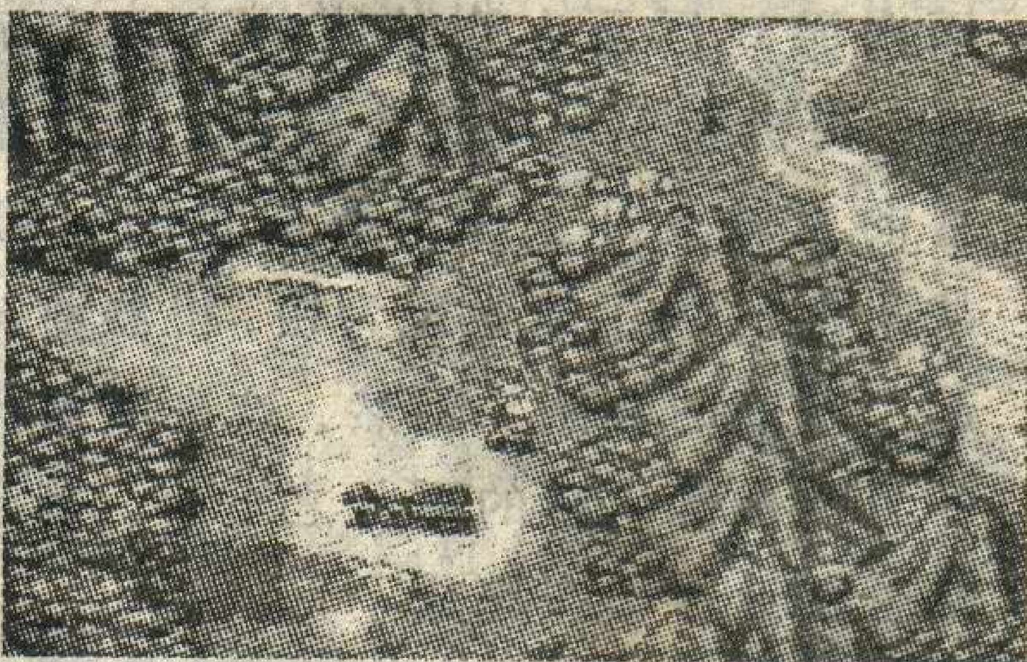
次世代浪潮

难症会诊

编读往来











彩　版　目　录

本刊如印刷制量有问题，请将残书寄回编辑部，我们负责调换

世嘉举办街机个人作品展《VR 战士Ⅲ》已完成 70%



POLGON 制作的棒球游戏

7 月 26、27 日这两天，在大田区的产业广场大厦 P10 厅，世嘉举办了面向游戏厅及大众传媒的内部交流会，街机新作纷纷登台亮相。万众瞩目的当属 9 月上旬将要面世的《VR 战士Ⅲ》，为了能先玩为快，机器前排起了空前的长队。当然，这次所展出的只占全部内容的百分之七十，剩余部分预计将很快完成。

27 日，铃木裕先生亲自参加了《VR 战士Ⅲ》的座谈会，"从女性到儿童，谁都能够轻松地操作，许多必杀技也都被简略了。"铃木先生这样说："有各式各样条件和背景的《VR 战士Ⅲ》，与《VR Ⅱ》相比较，完全成为了不同的游戏。希望大家在实际操作中也能够产生我说的这种感觉。"

另外，在此次内部交流会中，初



《VR 战士Ⅲ》吸引了多少人！

次公开的如竞赛类游戏《SEGA.TWO RING.CHAMPION.SHIP》、棒球类游戏《DUNAMIST BASEBALL》、表现水上摩托艇运动的游戏《WAVE RUNNER》等街机用游戏节目也展出了许多。

《VR 战士Ⅲ》……当然，哪个游戏都很有意思，就让我们各路玩家磨拳擦掌，等待一试身手吧！



很有特色的水上摩托

N64 发售前景不妙

被任天堂炒得如火如荼的 64 位主机 N64 已经在 6 月 23 日正式发售了。发售当日以 30 万台的数量雄居各主机销售榜首，然而 3 周后其热度渐消，索尼 PS 一马当先，以超过 N64 二千台的佳绩再夺排行冠军。

纵观 N64 三周来的销售状况，销量均是逐周递减，而其营销策略虽一改任天堂以往作风，不断地降低 N64 的主机价格，但对平抑 N64 销量下降的趋势也是收效甚微。

单从各电玩专卖店的广告中便可一目了然，发售前各店均以"预约发售受到极大关注"来招揽顾客，可见任天堂的广告宣传及其业界霸主地位在日本人心中根深蒂固。发售后一周内各店似乎也曾出现缺货的情况，但与 6 年前的 SFC 时代已不能同日而语。据悉，现在各专卖店中的 N64 堆积如山，玩家要想购买十分容易，当场掏钱即可，任天堂的"预约销售"计划已成了一纸空文。



拥有史上最强机能的 N64，其前景不容乐观。

SFC 大幅度降价

一直处于低谷徘徊的 SFC，最近销售情况十分不理想。8 月 14 日，任天堂忍痛将 SFC 的销售价格由 25000 日元降至 9800 日元，企图力挽狂澜。

如果在一年前，玩家定会惊呼："任天堂疯了！"9800 日元的价格只相当于任天堂一部极普通软件的价格（合人民币 700 元）。而在如今价格大战的年代，尤其是 SS 和 PS 的左轰右炸下，N64 的发售情况不乐观，其前途吉凶未卜。SFC 的降价销售证实了此前有关的种种传闻，也是情理之中的无奈之举。

卢卡斯携手 BPS



隶属美国卢卡斯电影公司的卢卡斯艺术公司，其以电影《星球大战》为蓝本开发的同名射击游戏在美国可谓家喻户晓。近日，该公司同日本的 BPS 公司发表合作声明，今后两公司将共同开发游戏软件，卢卡斯的软件将由 BPS 代理在日本发行。

两大巨头的握手引起业界的注意，而其合作宣言更引人深思。“在以 CD 作为媒体，影像技术突飞猛进的今天，互动式电影游戏作品也许会成为今后的潮流，我相信卢卡斯艺术公司的技术实力完全胜任这一点。”（BPS 经理罗杰斯）“BPS 十分了解我们的实力，是个能相互理解并共同发展的友好伙伴。”（卢卡斯经理索兰松）

众所周知，卢卡斯已与任天堂合作开发 N64 的卡带媒体软件，这次与 BPS 的合作令业界同仁颇有微词。

东京游戏博览会开幕在即

8 月 22－24 日，在东京国际展示场将要举行“九六东京游戏博览会”。此次活动由电脑娱乐协会（CESA）主办，将有 120 家左右游戏公司的作品汇萃一堂，规模之大，参展商之众，可谓游戏业界的一大盛会。入场券为一般预售票 800 日元，当日票 1000 日元，小学生半票。

这次将被展出的游戏包括许多热门大作，其中似乎最能引人注目的当属世嘉的土星用《电脑战机》等格斗类游戏。还有 NAMCO 公司的 PS 表演型游戏《NAMCO 博物馆 VOL4》任天堂 64 用冒险类节目《WANDER PROJECT J2》等。

另外，在博览会期间还要进行多项活动。22 日和 23 日的上午十一点到正午，CESA 将举办特别演讲会。22 日索尼电脑娱乐协会的丸山茂雄副社长、23 日世嘉公司的入交一郎副社长都将各自进行讲演。22 日、23 日下午的 1 点至 5 点，将举行以在游戏业界工作的年轻社员和正考虑要加入游戏界的学生为对象的特别研讨会，参加该会议需另外购票，只出售 1000 张。

这真是一个新品游戏琳琅满目的盛会，多想能亲自去体验一下啊！

“百事超人”挑战《战斗之蛇》

玩过街机《战斗之蛇》的人对皮克这个角色应该不陌生吧，灵活的动作，漂亮的必杀技，尤其是他背上印有“PEPSI”（百事可乐）标志的滑板更是令人过目不忘。

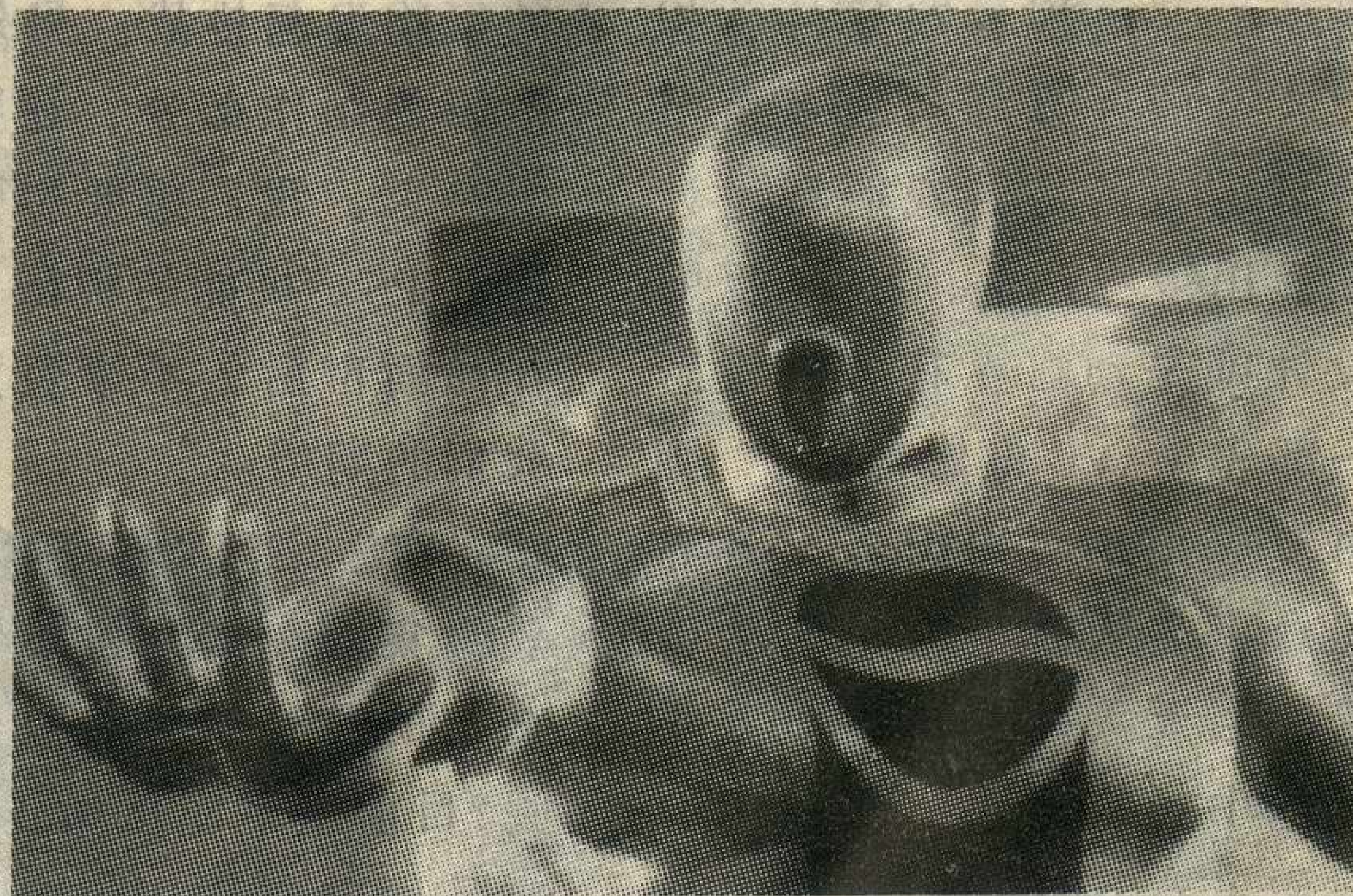
土星版的《战斗之蛇》将于 8 月 30 日发售，除一切忠实移植街机内容外，世嘉另公布了新角色制作计划，据悉，一名“百事超人”将做为特约客串角色登场。



背负滑板的斗士

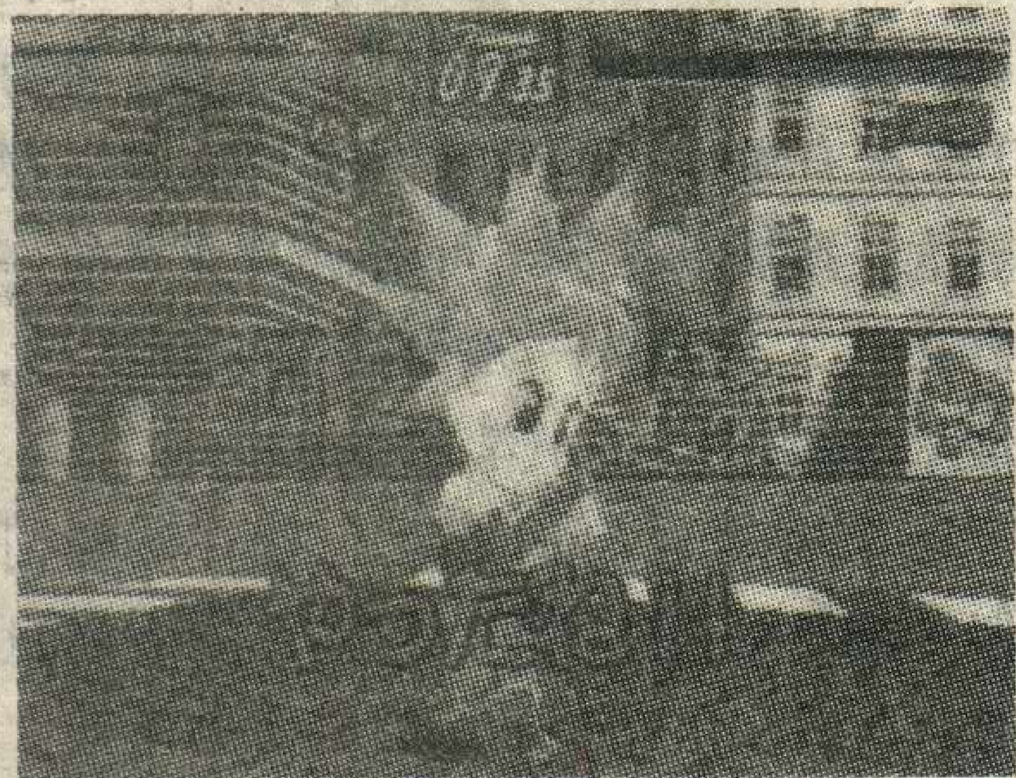
“自从百事超人在 CM 亮相以来，得到了各界人士的好评，百事超人登陆土星，不仅是为了广大游戏玩家，也呼吁众多百事可乐饮家去体会游戏的魅力。”（世嘉 AM2）

从《VR 战士 KIDS》到如今的《战斗之蛇》，游戏与广告的接轨似乎预示着今后 GAME 的发展潮流。



“我留张嘴能喝就够了！”

买《VR战士KIDS》，赠清爽怡人红茶



《JAVA完全版—VR战士KIDS》的画面

7月26日，为了纪念世嘉土星的格斗类游戏《VR战士KIDS》公开出售，在有的店里实行了这种促销方式：凡购买该游戏顾客，均可得到一份小小礼物，那就是冰镇JAVA茶(日本一种茶饮料的名称)。

这个商店就是位于秋叶原的“ソッセサンオ－”店。该店通过精心策划，才将“购《VR战士KIDS》赠JAVA红茶”的广告打了出来，而在此之前，ババレヅ和T－11等商场也搞过些宣传活动，那就是将非卖品游戏《JAVA完全版——VR战士KIDS》拿到店里，让顾客亲自操练。舜帝腰中别的不是酒壶而是JAVA罐，JACKY 胜利后也会高高举起JAVA茶，游戏软件与JAVA茶被组合到一起，这种意外的感觉使许多顾客驻足观望。

一般的促销活动，都是由游戏公司策划并进行赞助的。而此项活动是由商店独立策划，费用也是自身承担。那么，顾客的反应及营业额怎样呢？ソッセサンオ－的采购经理这样讲：“游戏与易拉罐饮料被意外地组合到一起，众多顾客蜂拥而至，托大家的福，营业额也越来越高。今后如再有这样的机会，我们考虑还将举办类似的有趣活动。”本次的独特构思受到了热烈欢迎。那么，下一次将要出什么样的计划呢？



“要《VR KIDS》吗？来罐红茶吧！”

在冒险与战斗中成长

——记伊藤忠商事的游戏新作公告会

7月30日，伊藤忠商事主办了一次声势浩大的新作公告会，内容是在明年的春季将出售其研制的PS用软件《热砂的惑星》。该作品是集冒险与3D格斗要素于一身的新型电视游戏软件，担任本套软件策划与故事情节设计的人员是游戏造型设计师黑田爱实先生，3D项目的设计师是动画界有名的板野一郎先生，CG电影部分，则由专家山田英治担当。各界的众多名人都出席了此次会议，当天大家在热情洋溢的气氛中各抒己见，就游戏的制作思路等问题，进行了热烈的探讨。

最后，由黑田爱实先生做了总结：“本次，我们将以冒险为主题，把多种形式的游戏组合到一起，形成多方位格斗场面，并且角色的动作吸收电影特点，向前所未有的事物发起挑战。另外，CG电影的制作部分，还要依赖于专家，我们想要尽量做到逼近PS 机能的极限，希望作品面市后，不辜负大家对我们的期望。”

在一个普通的游戏中，将要汇集众多的新鲜事物，那么它的最终结果将是怎样的呢？目前还不能预测。还是当作品面市后，让玩家作一个检验吧！

SFC个人赛马投票机即将面市

日本中央赛马会(JRA)正在加紧开发研究SFC的个人存取终端(PAT)，这是在众多超任玩家的强烈呼声下进行的。所谓PAT，即拥有SFC的玩家可将PAT与SFC主机连接，通过电话线在家中即可进行赛马投票，无需千里迢迢跑到赛马场去了。JRA早在91年便研制出FC和个人电脑的PAT系统，这次公布SFC的PAT开发计划，无疑是拥有超任的赛马爱好者的福音。预计该PAT将于明年夏天面市。此计划与卫星传送节目和联接INTERNET一样，再次延缓了超任“退休”的时间。



《VR战士Ⅲ》特报

令人无比期待的3D格斗大作《VR战士Ⅲ》将于9月上旬推出，AM2研究开发部部长铃木裕对《VR Ⅲ》人物的招式设计作了简要介绍。在此的披露也许能让玩友管中窥豹略见一斑。





梅小路葵

新登场的日本女斗士，十分引人注目。使用合气柔术，精通于摔技、间接技及反击技。看似柔弱无力的技术掌握后却有排山倒海的气势。

鹰岚

另一位新角色，日本横纲级相扑手。依靠他巨大的身躯和强劲的腕力得意于凌厉的摔技，目前该角色正处于技术调整阶段，完成度较低。



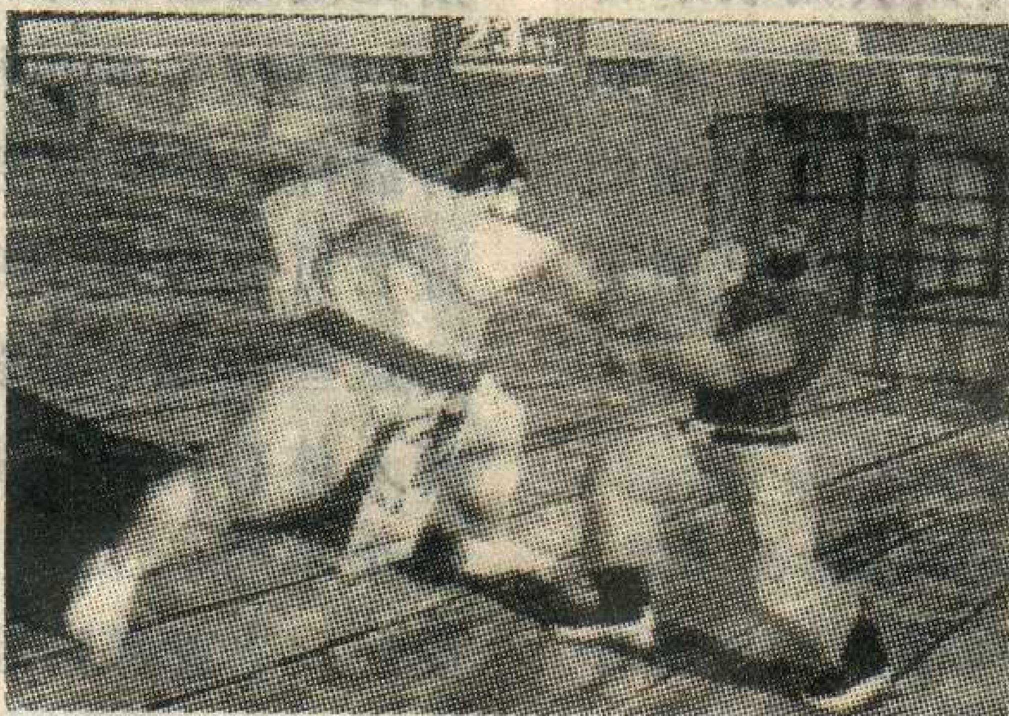
葵的"衣车"拳重若轻

结城晶

精通一击必杀拳法——八极拳的结城晶还在继续修行，《VR Ⅲ》中只公布了一项新技跳山崩捶，《Ⅱ》中的他实在是太强了……

影丸

叶隐流柔术的忍者，招式怪异却非常实用。《VR Ⅲ》中增加的叶隐闪刃、螺旋等新技更使人感到忍术的神秘，



鹰岚的"张手"气势汹汹

是个新手老手通用的角色。

杰克

截拳道的一招一式干净利落，《VR Ⅲ》中更增加了回转技的许多招术，轻松跳跃着展开进攻的新技SWITCH STEP看后令人大呼过瘾。

莎拉

拥有多彩强力腿技的莎拉，速度是她最厉害的武器，《VR Ⅲ》中保留了这一点，莎拉就是华丽战斗的代名词。

陈佩

燕青拳速度非常快，反击技的巧妙使用常能一发逆转。《VR Ⅲ》中的攻击技大大增强，如燕青虎双破、燕旋摆柳，实力更劲。

陈洛

掌握传说拳法虎燕拳的最强战士，《VR Ⅲ》中增加了许多迷惑技，更有使对手飞向天空的新技，是否会象影丸的"弧延落"一样？

沃尔夫

美国摔角士WOLF这次掌握许多新技回来了！感觉仍然很强，摔技、脚技丰富，冲击力更是蒸蒸日上。

杰夫里

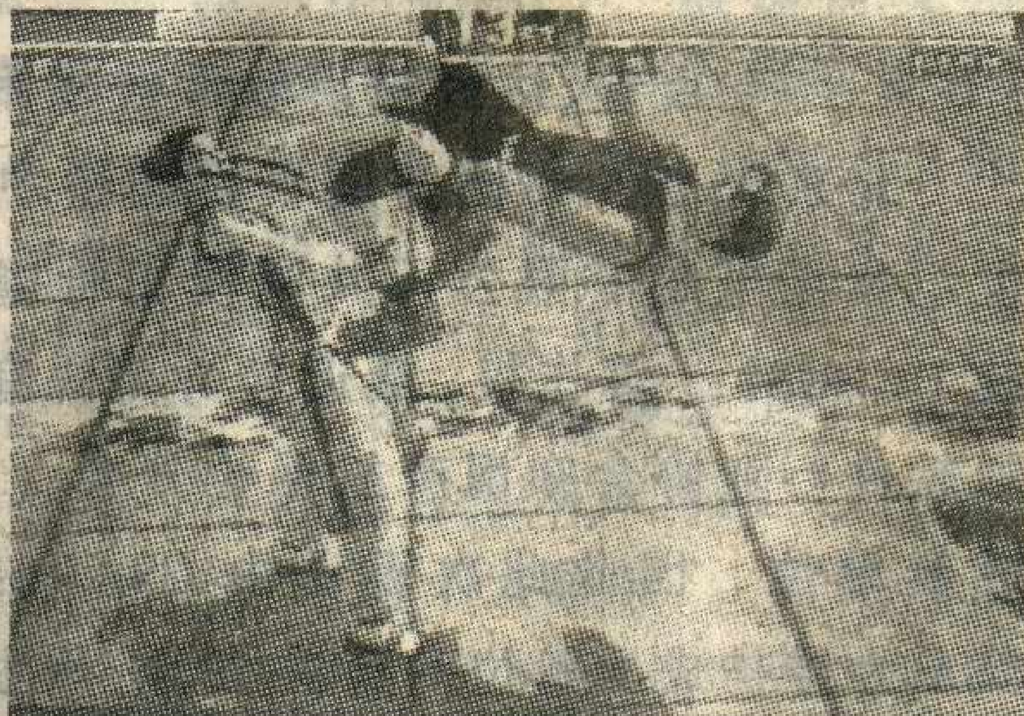
拥有强力摔技和打击技的JEFFRY此番更增强了打击技的效果，虽然速度仍不及其他角色，但极易上手的摔技常会败中取胜。

里昂

得意于近身战的里昂精通怪异的螳螂拳，增加了七星天分肘、穿弓腿等狡猾招式后，一直被认为最弱的他能否POWER－UP呢？

舜帝

变动较大，不知何时戴了顶瓜皮帽，当然嗜酒如故，转身仙酒葷、何仙女、宙舞身等新技更溶入了以柔克刚的醉拳精华。



"登山翻车脚"！里昂的招总这么怪













◆四海传讯◆

蓄势待发 黑马、自通新版尚未问世

本刊消息:本刊第七期曾报道了黑马智能输入软件和自通汉字输入系统，一个多月以来，不断有读者来信或打电话询问这两种汉字输入软件的情况。最近,本刊记者又分别向北京市黑马电子新技术公司和隆光威尔新技术公司了解了他们新版软件的情况。两家公司均表示新版软件尚未推出，主要是希望使新版本软件更加完善。黑马公司表示他们的新版本将成为一种能够外挂于多种汉字平台下的汉字输入法。而隆光威尔公司的有关人员则表示自通新版将在允许用户自定义双拼键盘上作出改进。不知这是否是出于一种巧合,两家公司计划在新版本中作出的改进恰恰是互相吸取了对方的某些特点以弥补自己的不足。

建恒电脑广场开业 捷径公司入驻华威

本刊消息:由北京建恒科贸有限责任公司与华威大厦合作经营的综合性电脑展销市场——建恒电脑广场于8月11日在北京西单华威大厦正式开业。建恒电脑广场位于华威大厦七层,营业面积达1000平方米。广场设展示区和销售区,展销国际国内各种名牌家用电脑、打印机以及声卡、视卡、TV卡、传真卡、光盘驱动器等多媒体产品。另外还经销各类电脑图书。开业第一天就门庭若市。

目前有大约二十余家专业电脑公司在建恒电脑广场设点营业,本刊特约读者服务部捷径电脑公司也在这里开设了"捷径家用软件专卖店",经营各种电脑游戏软件及多媒体软件。北京读者今后再到西单逛街购物时,不妨也到华威大厦七层顺便看看是否有您中意的家用电脑产品。

百盛、达因被诉软件侵权闹上法庭

北京著名的高档商厦百盛购物中心被控与北京达因世纪家用电脑有限公司共同侵犯希望公司的希望汉字系统UCDOS3.1著作权,最近被诉至法庭。因希望公司是中国软件行业协会知识产权保护分会（中国软件联盟CSA）成员单位，因此此次诉讼由CSA代理希望公司提起。CSA为维护成员单位的合法权益,从去年开始对计算机市场进行监测调查,发现北京达因世纪家用电脑有限公司在百盛购物中心做为美国康柏公司代理销售康柏计算机时,非法复制、随机附送了包括希望公司的UCDOS3.1在内的CSA联盟成员单位享有著作权的软件。据起诉状称，CSA曾主动同侵权单位进行交涉。在调解不成的情况下,希望公司委托CSA秘书长邹忭、永申律师事务所律师董永森作为代理人向北京市第一中级人民法院提起诉讼,要求被告停止侵权，公开承认错误，并赔偿损失80万元人民币。法院已经于7月23日正式立案。

奥运百年盛典 蓝色巨人令人失望

不久前在美国亚特兰大结束的第26届奥林匹克运动会上,有"蓝色巨人"之称的世界顶尖级电脑供应商IBM公司的声誉受到了极大损坏。在奥运会期间,由它提供的许多系统由于运行失效,导致比赛分数缓报,不能及时向新闻记者提供比赛结果等问题。这届现代奥林匹克运动百年之际的国际体育盛会,由于组织工作混乱,招致人们的广泛批评，而IBM公司提供的电脑系统令人失望的表现则无疑是雪上加霜。在运动会期间,人们抱怨IBM的Info's96系统(一种运行OS/2 Warp Connect的触摸屏电脑)的可靠性,它在使用期间故障频出,被人们戏称为Info's97,说它可能要到1997年才能正常工作。另据报道,IBM电脑的这些问题还延续到了随后举行的残疾人奥运会,中国残疾人体育代表团就因为IBM电脑故障而在奥运村外等待数个小时。对于造成这些问题的原因，IBM的官员解释说，一个重要原因是系统安装完成得太晚,另外有些延迟也与一些通讯社的调制解调器速度太慢有关。

电 脑 数 字 新 闻

3万亿 克林顿总统最近宣布，将拨款9300万美元给IBM公司,以建造一台巨型机,仿真核爆炸。该系统代号为Option Blue,计划于1998年完成。它将编译美国过去50年间上千次的核实验数据，以数学方程式和真3——D建模仿真核爆炸的效果。该系统将基于PowerPC处理器,每8个一个节点,将集群4096个处理器。该巨型机的运算能力为每秒3万亿次,比当今最快的计算机快300倍。

60% 根据美国消费电器制造协会在96年年初对拥有电脑者的一项家庭抽样调查表明，有60%的成年人在电脑上玩游戏的时间比在电脑上工作或进入Internet网的时间多,有97%的13---19岁的青少年在电脑上玩游戏。特别值得强调的是88%的青少年在电脑上做作业。

3兆兆 在亚特兰大奥运会上，IBM公司的系统部署在30多个互连地点。据统计，在水准鉴定、比赛项目管理、得分和其它活动期间收集了3兆兆字节时效性很高和面向事物的数据。（编者附注：3兆兆字节即3298534883328字节）

（本版责编/捷足）

◆市场扫描◆

显示卡的流行色

■特邀主持/仲明

计算机的发展好象时装的走势，一天一个样，而过了时的电脑可能比过了时的时装更叫人糟心。去年国内市场还是486唱主角，现而今已是Pentium的天下了。随着CPU性能的攀升，周边硬件设备也在水涨船高，不断扩充功能与之相适应。

显示卡又称显示适配器，主要用于计算机主机显示器的配接，显示卡、显示驱动程序和显示器共同组成了计算机的显示系统。显示系统是电脑与人进行沟通的媒介，也可以说是电脑表达自己思想的工具，先进的电脑如果没有高性能的显示卡与之相匹配，其优势就不会得到充分的发挥。显示卡的发展历经了MDA单显卡、CGA彩显卡、EGA彩显卡、VGA彩显卡、SVGA彩显卡和图形加速卡几个阶段。由于当前图形界面操作系统如WINDOWS3.X和WINDOWS95的日趋流行，计算机需要处理的图形、图像数量愈来愈多，如通过软件播放VCD、进行3维设计制作、运行大型游戏等等，对显示卡的速度和功能要求越来越高，图形加速卡已经成为显示卡市场的主流。

市场上流行哪些显示卡？如何跟上潮流挑选适合自己的图形加速卡？这是广大电脑用户颇为关心的问题。图形加速卡主要包括有图形加速芯片、显示内存(RAM)、数模转换器(RAMDAC)、时钟合成器以及基本输入/输出(I/O)系统等部分。其核心是图形加速芯片，它在对点、线、多边形、圆等图形进行处理时，采用了专门的算法，从显示内存中直接读取数据，减轻了CPU的负担，从而加快了显示速度，芯片是显示卡质量的基础。生产图形加速芯片的厂商主要有S3、Trident、Cirrus Logic、Allinence、ATI、Matrox、TsengLabs、SIS等。在笔者看来，目前市场上的图形加速芯片，属S3公司的最为风光。S3是世界上最早推出图形加速芯片并一直在技术上居于领先地位的公司。S3系列芯片如86×、96×等一向以速度超群、性能卓越、价格昂贵而著称，因而过去多用于高档机种和专业设备，一般用户可望而不可即。现在S3利用自己的技术优势，针对多媒体的发展，推出了一系列普及型芯片，除了保持速度快的特点，还增加了不少新功能，同时一改高贵姿态，价格向大众倾斜，性能价格比较佳，所以S3的芯片迅速风靡市场，占有率超过了流行的Trident公司和Cirrus Logic公司的芯片，独领风骚。显示内存的大小和快慢决定了显示分辨率的高低和显示颜色的多寡。挑选显示内存先要考虑其类型，是用传统的DRAM？还是用性能更高的新型内存EDO DRAM、VRAM和WRAM？再者要看显存的扩展能力，要能扩2MB的还是要能扩4MB的？如果不是从事专业图形处理工作的用户，以购买含1MB EDO DRAM内存（可扩至2MB）的显示卡最为经济实惠。数模转换器(RAMDAC)用于数字信号与模拟信号之间的转换，图像和声音等模拟信号必须转换成数字信号才能用电脑进行处理，随着多媒体技术的发展，数模转换器的性能的高低已成为衡量显示卡优劣的标准之一。笔者认为如果经常进行多媒体软件制作、用软件观赏VCD或玩一些对硬件要求高的游戏，卡上的数模转换器不应低于24位。图形加速卡在不同的软件环境下利用相应的驱动程序进行工作，驱动程序编写的优劣是决定显示卡质量的关键。挑选显示卡还应看看附带的驱动程序是否丰富，是否符合自己的需要。由于显示卡是插在主板的扩展槽中，所以主板总线的宽度将决定显示卡基本输入/输出(I/O)系统性能的高低，而I/O系统性能越高，单位时间数据传输量就越大，显示速度也就越快。现在以基于PCI总线的显示卡性能最为优越，它内部数据通道宽度可达64位甚至128位。如果手中的电脑是PCI总线的486或Pentium，最好配64位的显示卡。

依笔者的陋见，近期要购买显示卡的朋友当首选以S3－Trio64V＋为加速芯片的64位PCI显示卡。市场上内含S3－Trio64V＋（也称S3－765）芯片的显示卡品种繁多，鱼龙混杂，价格参差不齐，同种规格下知名厂商的显示卡通常要比非知名厂的贵一倍左右，这是因为知名厂商多在卡的功能、驱动程序、配件及包装等方面下功夫，多有独到之处，质量较高，性能较稳定。比如装机量最大的丽台显示卡系列中以S3－Trio64V＋为加速芯片的WinFastS250V＋卡，专为多媒体设计，配有多种主流图形软件如WINDOWS3.X、WINDOWS95、WINDOWS NT、OS/2、AutoCAD、3D Studio等环境下的驱动程序，内置24位135MHz的数模转换器(RAMDAC)，最高可支持1280×1024×256色和800×600×16.7M色（2MB显存）显示方式，屏幕最高刷新速率可达120MHz，支持DCI和Direct Draw功能，具备即插即用、虚拟屏幕和自动校正等功能，在Pentium100机器上用Xing MPEG V1.3软件播放VCD，速度可达33帧/秒，效果可媲美解压卡，并附送精美的解压软件光盘，难怪能深得用户青睐，入选香港《星岛日报》所评“最受欢迎的十大硬件”。而同样以S3－Trio64V＋为加速芯片的丽台WinFastS280除了具有S250V＋的优点外，还针对WIN95做了功能上的改进，速度比S250V＋提高了35％。如果财力允许，不妨一试。

除此以外，Trident公司的9680芯片、Cirrus Logic公司的5446芯片、ATI公司的MACH64芯片和Allinence公司的6410芯片为基础的显示卡，在多媒体方面亦表现不俗。读者应该根据自己的需要和实际情况选择。

傻瓜电脑与电脑傻瓜

■文/乐水



正逐渐走进普通家庭的电脑，因为笼罩着高科技的光环，很多聪明人面对它也难免"犯傻"。怎么办？于是有了一系列的"电脑傻瓜产品"。确实，要想让电脑迅速普及，电脑产品应该越"傻"越好。但使用电脑的人是不是也越傻越好呢？

现在确实流行着这么一种说法：学电脑只要会点简单的操作，打打字就成了。我们姑且称之为"基本操作论"。甚至有人据此主张取消中学课程中计算机程序语言的教学内容。

于是有了下面几段故事。

我以前在一所学校工作，为了解决学生考试成绩排序问题编了一段小程度。每当我在学校微机室的电脑上调试程序时，就常有人关心地问一句："打什么呢？"

电视中，记者访问某先进单位，见到一台电脑，于是指着电脑问："你们这儿都谁会打？"单位领导自豪地答曰："我们这儿的人都会打！"

用不着多解释，他们说的"打"，打字之谓也。在他们的脑子里，电脑就是打字用的。

还有一个更让人哭笑不得的例子。在电视台的一次电脑产品现场咨询会上，有观众打电话问："品牌机和兼容机哪个好？"主持人却把观众的问题解释成"一些品牌的电脑兼容性怎么样"。大概是为了使问题更具体化，她还举了个例子"比如'苹果'这个品牌，它的兼容性怎么样？"稍有点儿电脑产品知识的人都知道苹果电脑与一般说的兼容机根本不具备兼容性上的可比性。被请来回答问题的电脑厂商代表只好去解释"兼容机"的含义。可主持人仍"穷追不舍"，继续追问"苹果机的兼容性怎么样"我当时实在不"忍心"看，换了频道，因此不知"下文如何"。

学校，乃是"传道授业解惑者"聚集之所在；电视台，更是肩负着传播知识使命的大众媒介。他们的电脑知识尚且如此，别人跟着一道主张"基本操作论"也就毫不奇怪了。当年秦始皇"燔百家言以愚黔首"是为了秦王朝的江山能"二世三世至于万世，传之无穷"。今天，在这种努力培养电脑"傻瓜用户"的"电脑愚民政策"背后，我似乎总能隐约听到某些电脑商家的窃笑。"买的不如卖的精"，半个小时教会你操作电脑（这培训可是免费的），剩下的什么硬件升级、软件更新都交给我好了，您只要掏钱就成了。反正你的电脑知识越少，我赚钱的机会越多。

做买卖的为了赚钱而进行商业宣传本无可非议。关键是我们的教育，宣传机构是否也跟着一道告诉大家学电脑只要会基本操作就足够了。这可是直接关系着我们的下一代和大众舆论导向问题的！

写到这，不禁想到另一则消息：每当夜阑人静，美国都有成千上万的青少年神情专注地盯着电脑屏幕，希望能写出足以令他们成为比尔·盖茨第二的软件来。而且，他们之中，已经成长起来了新一代电脑奇才——INTERNET上占尽风光的Netscape公司创立者安德李森。

我不想多说了。老舍先生在《茶馆》中塑造的刘麻子曾得意扬扬地说："大英帝国的香烟，日本的'白面儿'，两大强国侍候着我一个人，这点儿福气还小吗？"如果若干年后，来咱们"电脑茶座"聊天的茶友也只好说："×国的操作系统，×国的工具软件，×国替我们汉化、几大电脑强国伺候着咱们中国人，这福气哪找去？"那恐怕只能剩下自嘲的悲哀了。

从丰子恺先生的烦恼说起

■文/王涵

1934年,丰子恺先生在一篇文章中诉说他的苦恼:“在这大热大旱的时候,我所感到困苦的,第一是笔头的易干。那支羊毛笔必须一刻不停地工作;停了片刻,笔头上就干结,非润笔不可。只管要润笔也讨厌。于是我右手握笔,左手拿了储水的铜笔套等候着。等到停笔的时候,立刻把笔套进铜笔套的管里,要写时再拔出来,笔头还是干结,写不出字。总之,在这样的天气之下写稿,终非时时润笔不可。”

子恺先生的生活,是须臾离不开手中的笔的。遥想半个世纪以前,山青水秀的石门湾,朱栏粉墙之内,先生一面冥思苦想眼前的文章,一面疲于应付手中的毛笔,几个回合下来,烦恼丛生,早没了做文章的雅兴。“有时感觉麻烦不过,投笔而起,往有风的地方去乘凉了。”

毛笔是我们老祖宗传留下来的宝物。历代的骚人墨客,正是凭籍了这饱蘸诗意的工具,酣畅地书写自己的才情的。然而,使用毛笔,且不说笔墨纸砚的麻烦与不便,光是子恺先生谈到的润笔的烦恼,就不知干涸掉多少神思妙悟,给今天的我们留下了太多的缺憾!

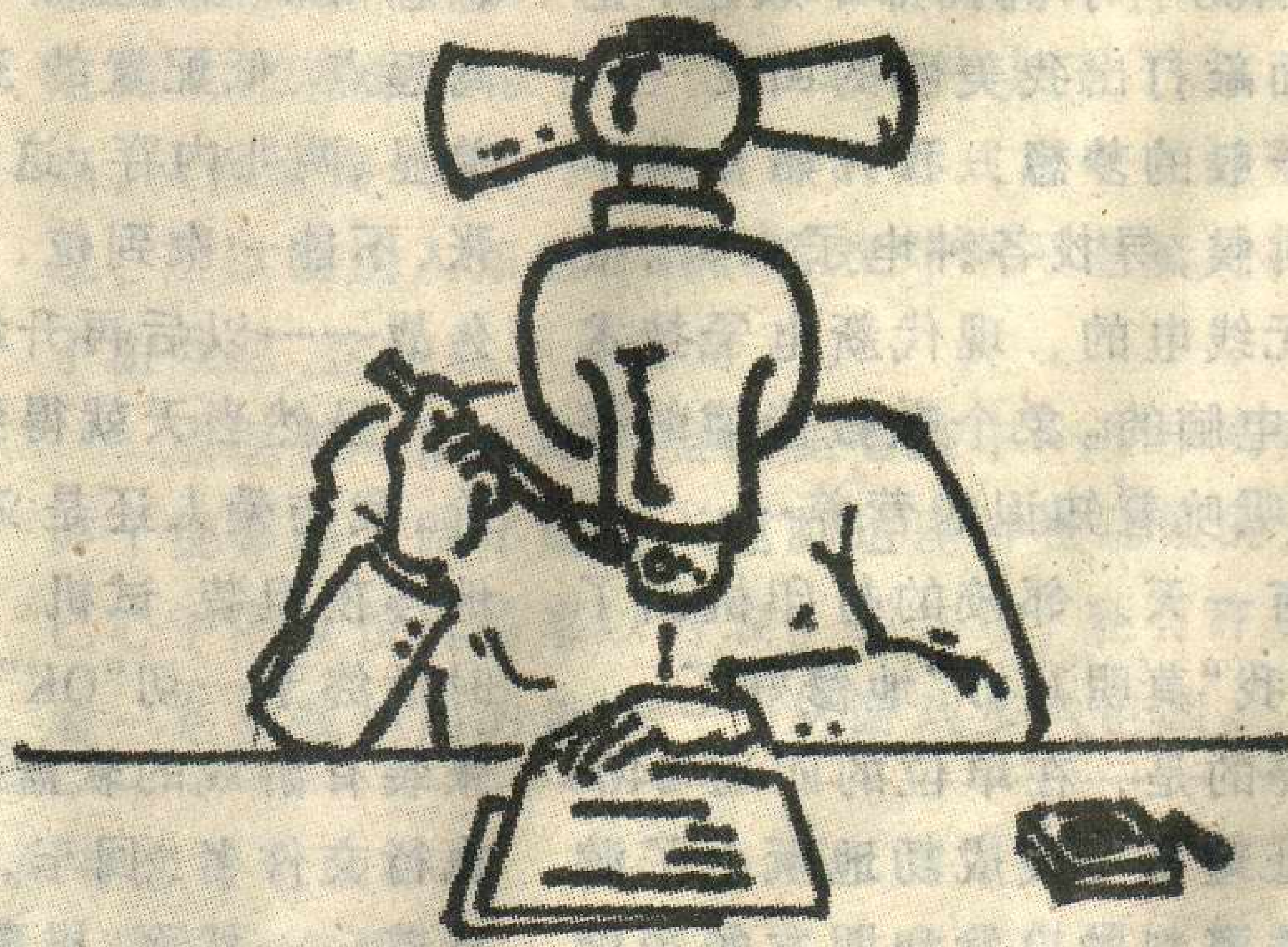
中国的笔不便,西洋的又如何呢?子恺先生的文章中也有议论。

“在这样大旱大热的天气之下,我希望换一种无须润的笔来写稿,换用外国式的钢笔、自来水笔么?不行!外国人用的钢笔,需要润笔尤多!在平时,写了几个字,就非伸进墨水瓶里去蘸水不可;到了这炎热的时光,其蘸水尤勤。……用自来水笔呢,凭着笔管里暗中储蓄的效力,似觉墨水源源而来,笔头不怕不润。然而橡皮管子里储蓄容易用完,用完之后,要求吸水更多。浅浅的墨水瓶还够不上给它吸,它非吸浸在满满的墨水瓶中吸一个饱不可。”

于是,子恺先生得出结论:“中国的毛笔和西洋的钢笔、自来水笔,都时时刻刻地要润笔,都是不适用的。”——原来子恺先生要寻找的,是一种无须润笔的“笔”。值得欣幸的是,家用电脑的普及,为生活在今天的人们提供了这种便利。子恺先生如果生活在当世,也一定会欣欣然步入作家“换笔”的行列。

以电脑代笔,不仅具有输入的功能,还可以打印、排版、存贮、传送信息,免去了写家的诸多重复劳作,方便而又迅捷。尽管许多专业人士抱怨人们使用电脑多半把它当作文字处理机使用,杀鸡用了牛刀;尽管很多人对于用毛笔书写的习惯还有些怀旧和眷念,但是这毕竟是一种不可逆转的进步。

最后,借用子恺先生家乡的一句俗语:“陈老祖活了八百,勿曾见过黄梅水勿发”——老祖寿命虽长,眼界未广。时代的发展,常带给人们意料不到的惊喜,并且不断冲击着人们的生活方式。也许再过五十年,不,用不了那么久,就象我们今天看待毛笔一样,用笔书写只是一种可供鉴赏把玩的艺术,而非出于实用的目的了。那时,子恺先生这篇短文,该是博物馆里难得的一份献记录了吧?



◆获奖征文

■文/郑忠阳

游戏情

编辑人语:忠阳老兄的一番情怀追忆竟令自己心中那些云烟往事也跟着翻腾起来,这实在是别有一番滋味在心头。追逐生活的激情,不仅仅在 Game 中,更多的是现实里。

看着手中刚刚拿到的“全国计算机等级考试二级合格证”,激动中我不禁想起引我进入电脑世界的启蒙老师——电脑游戏。

那还是在上大学三年的时候,向来计算机课成绩不错的我,由于“精力过剩”的缘故,经常得到老师的一点照顾——下课后在电教室多留半个小时。除了编几个小 BASIC 程序外,就是急不可待地玩上十几分钟电脑游戏。当时学校用的还只是 Apple Ⅱ,游戏也不过是抓小偷之类的。现在看来似乎没什么了不得,可在当时,电子游戏机尚未走进中国家庭,那几个小游戏也已是极品了。

每每开始 play game,我的心便提到嗓子眼儿,全神贯注,一副特深沉的样子。同学们都笑我是“十分钟战士”。因为每次大概也就能玩十分钟。然而这十几分钟已使我魂不守舍,并不知不觉地对“计算机”产生了兴趣,且影响了我后来的人生道路。

告别浪漫的大学校园,参加工作,那小小游戏的魅力却使我无法现实起来。在工作之余,深深地眷恋把我引向各种能接触到的键盘上。住院时通过刚混熟的大夫偷偷玩过医院的 Apple Ⅱ,到隔壁学样鼓捣过小蜜蜂学习机,把领居家的娃娃机借来解过馋,甚至连单位的 2406 打字机我都不放过,企图在那里面敲打出我美丽的回忆……为了这孩子般的梦想,我开始在摸不到键盘的时候,寻找各种电子书籍、报刊来看。无线电的,现代新电子技术的,特别是电脑的。象个嗷嗷待哺的孩子,拼命地吸吮着知识的营养……

终于有一天,邻校的打印机出了问题,竟被我“莫明其妙”地修好了。

更重要的是,在单位的四通 2406 高级文字处理机上我成功地玩上了游戏!在有关资料的启发和朋友的帮助下,我终于把 2406 打字机变成了一台“IBM-PC”兼容机。可别小瞧了它,还是单色 CGA 的显示效果呢!那段日子我美滋滋得象个拾到宝藏的孩子……用它可以玩诸如“小猫”,“直升飞机”等好多 CGA 小游戏呢!

为了能长期霸占这台“游戏机”,我开始努力表现。先是练好打字,把打字工作完全义务承担下来,并在几个大型合同管理上做出了相当突出的贡献。然后又成功地在其上运行了 dbase Ⅲ,把公司的一些工作做得有声有色,颇得领导青睐。这样一来,领导竟也对我业余时间玩一会儿游戏睁一只眼,闭一只眼了。

然而,它毕竟是单色 CGA 显示,且内存太小,又只有双软,好多游戏玩不了,更有《家用电脑与游戏机》新游戏的彩色画面、《电脑报》、《电脑爱好者》等刊物上的游戏攻略使我眼热,在四通上玩了一阵那几个“可怜”的游戏后,我又烦燥起来。

在当时,286 已开始进入家庭。刚结婚、每月只挣几百元的我突然产生了一个连自己都觉得可笑的想法:买一台自己的电脑。

象开玩笑一样把这“荒唐”的想法说与妻子,想不到竟得到了比我更堪称游戏迷的她的响应!当然,主要强调的冠冕堂皇的理由是:提高家庭的文化生活层次。

接着,象是怕自己改变主意一样,急急忙忙花掉全部积蓄,捧回了一台高起点、低配置的 386:无硬盘、双软、单显、两兆内存。这实在是因为资金紧张,不能一次到位,于是只好准备打持久战——以后再升级。

虽然当天就得到许多“疯了”的评价,我与爱人还是义无反顾、战战兢兢地连夜组装、试机。手忙脚乱了三个小时后终于一切“OK”。得意洋洋地把一张装有游戏的软盘插进 B 驱,打入可执行文件名,回车,两眼注视屏幕,期待着……然而,屏幕一闪之后,却再也不动了,我的心几乎停止了跳动。“死机”了?耐心的地等待,一分、三分、五分、十分……我终于绝望了。

我心爱的“宝贝”竟玩不了游戏?!

我的头“嗡”的一声,险些昏错过去。一个又一个的试,我苦心收集的几个游戏竟然都不能运行,我差点器了出来。一连三个昼夜,我未合眼,终于从半人高的书堆里找到了答案:我买的是双频单显,跳线不对。需要把主板和显示卡跳成 CGA 模式。

已快“虚脱”的我,又战战兢地打开了机箱,查着英汉字典按英文说明书一个个查着跳线,终于看到了书上介绍的那个跳线位置。夜已很深了,仅几平米的小屋内,妻子趴在床沿上已进入了梦香。望一眼同甘共苦的妻子,我象要英勇就义一般,擦去额上豆大的汗珠,抖着双手,把跳线勇敢地改了过去。木然地关好机箱,收拾停当。一闭上双眼,深深地吸了口气,手向机箱开关按去。夜里很静,电脑内的风扇声骤然响起来,接着就是自检的“嘟”声……静,没有声音了,我的心都快不跳了,一点点睁开眼睛……

天啊,一个 A> 提示符,安详地躺在屏幕上。那形状和大小分明在告诉我:Let's go!

兴奋的战栗使我的手几乎无法将装有游戏的软盘放进 B 驱动盘。终于,我勉强在键盘上敲出了可执行文件名,颤抖着按下回车。屏幕一黑,接着一阵音乐传来,屏幕上出现了我梦寐以求的游戏画面!我猛地跳起来……成功了!

至今,回想起那次经历,我的心都要好几分钟才平静下来,手更是落下了一紧张就抖的手病。也正是这次教训,使我感到了自己的浅薄,我开始更深刻地去学习与电脑有关的各种知识。为了能玩各种更新更好的游戏,我还开始摸索着给电脑“升级”。先是自己加装一块硬盘,又自己换了一台彩显,再升级 DOS,编多重配置文件,装 WINDOWS,加光驱、声卡……不知不觉地,我一步步走进了奇妙的电脑世界。蓦然回首,一个只知〖转下页〗

◆获奖征文 ■文/张军

从游戏步入电脑

编辑人语：迷上电脑游戏，人生的动力就是不一样。许多好似无奈的障碍，让Game一逼就散了，前路因而延伸。

不知从什么时候玩起了电子游戏。

起初是打坦克，那四四方方的小东西，挥舞着长长的炮管，开动起来"隆隆"作响，听在耳中象仙乐似的，不知不觉就迷到里面去了，于是不眠不休，彻夜操劳。

后来玩得不行了，一闭眼，全是四四方方的小东西在爬来爬去，举手投足间总会带出一阵"隆隆"的声音。于是痛下决心，今后决不再玩。此后倒也真没再玩过打坦克……玩起别的游戏了。从任天堂玩到世嘉，从街机玩到电脑游戏，经历了几许风雨寒暑，体验了许多的悲悲喜喜。

玩游戏玩久了，有时自己也糊涂，搞不清是你在玩游戏，还是游戏在玩你。自己的"人"眼看着被对手逼得奄奄一息，纵然你对手柄狂使"鹰爪神力"，可屏幕上的人依旧不温不火，慢条斯理，真是"皇帝不急急死太监"。这样的事见多了，慢慢也就知道了，原来游戏中人物的动作，取决于主机中的"CPU"这样一个小小的东西。于是知道什么是运算能力，什么是字节字长，什么是分辨率……玩的游戏也从八位向十六位、三十二位逐步升级。

要说电子游戏的最大功能，那就是它会帮你营造梦想。上至天文地理、国家社会，下至三流九教、鸡毛蒜皮，电子游戏都能一骨脑地编进去，妙就妙在它就是让你明明知道这不过是一个早已被设计好的圈套，却还是自己去钻牛角尖，还真让你以为一切的诞生都由你而起，于是满脑子膨起的都是满足、成就、欣赏……幸亏两千多年前的道家学派的先贤们已不会知道后人有了电子游戏，不然他们定会为这样一个令人痴迷的东西死不瞑目。

可也真是的，有时玩着着就悲喜交集，老是将自己一生的命运起伏都寄托在游戏中的一个小小的人物身上，与之同生同死，同喜同悲。玩着玩着，就分不清自己与游戏中的人物了，满怀的都是喜悦、忧愁、欣慰、伤感等等等等复杂交错的情感……其实，玩到这种境地，玩的已不是游戏，"玩"的是自己的人生。

也有时候，玩着玩着就不由你不怒火中烧，眼看着好好一段中国的悠久历史与灿烂文化，却偏让外国人搞得黑白混淆，面目全非。居然还被一些人，特别是有些中国人将其奉为"经典"，想想就有气！可也难怪，如果就是这么懈怠，只会喋喋不休地争论，自己的文化自己不去发扬，不被人糟踏了才怪呢。这样的经历多了，心中总不免会升起一种强烈的愿望，"何不自己编一个……"从那时起，自己就开始真正步入另外一个天地——电脑！

初学电脑，从游戏开始。

从朋友处借了个游戏回来，起初的水平真是说来羞愧死人，连"拷"都不知是怎么回事。虽不致于真把游戏放到锅里，下面生起火来，倒也离此不远。后来终于搞明白了，于是游戏源源而来。有关游戏的一切，什么文件名称的含义，游戏与内存的关系，游戏与硬件的配置，游戏的驱动与设置，等等之类，都了如指掌，至于操作系统，别人学DOS、WINDOWS要花上成年累月，可我只用了不到十天，而且已是得心应手，进步真可谓神速。倒不是我真下了什么苦功，死啃硬背，那是游戏逼出来的。面对着一个被别人吹得天花乱坠的游戏经典，你不玩行吗？运气好了，找出个什么EXE文件或BAT文件乱敲一通，也许就真进入了游戏，可以玩了。运气不好的，给你个一片漆黑，让你一次又一次地重新启动，或者干脆蹦出一大堆不明所以的字母来，让你狂翻词典……等到终于弄明白是内存不足，驱动程序错误，文件数据错误…… 可折腾半天还是玩不了。这时不由你不花点功夫，或请教专家，或潜心钻研，如此这般。等你真把游戏给玩出来了，什么计算机名词术语，DOS命令、工具软件的使用，系统软硬件的设置等等纷繁复杂的东西，你也就明白了一大堆。偶尔在游戏中碰上个病毒，这更是让自迅速提升等级的法宝："塞翁失马，焉知非福"，虽不免要损失点东西，可却让你把机器里里外外都搞了个"门清"，这可是一笔不可多得的财富。凡此种种，诸如此类，你的从游戏而来的电脑水平也就日新月异，迅猛提升了。

真正体会到电子游戏中所蕴含的深意后，我觉得自己这才开始真正步入了电脑世界的大门。电子游戏从本质上来说不过是一种供人消遣，打发时光的东西，可当它同一定的文化背景相联系后，却无形中具有了启人智慧的特点，从而使得"寓教于乐"这样的形式在电子游戏中得以实现，所以当别人知道，我们喜欢并学习电脑是因为玩了电子游戏时，这也就不足为奇了。

当理想与信念终于能够在电脑中一步步实现，当自己终于能够昂首阔步地迈入电脑这座神秘宫殿的大门时，自己心中的喜悦真是难以言表。我知道，还有许多的人在走着一条和我相同的道路——从游戏步入电脑。

『承上页』道"玩"的大孩子，竟然成了"业余电脑专家"。工作中应用电脑的成绩且不说，业余时间还可以帮一些单位修理电脑、打字机什么的。每每在别人羡慕的眼光中离开时，我感到无比的充实。依旧深深眷恋着电脑游戏的我，还开始为一些报刊写些东西，与game迷们进行一些交流。

多少个不眠之夜，多少个难忘的周末，游戏始终伴随着我的全家。它使我的小屋充满了欢乐，使我和妻子找到过许多人生的哲理，使我的女儿变得更聪明……而今天拿到的证书，更使我从心底感谢她——电脑游戏，你是我走进电脑世界的启蒙老师。

◆初学乍练◆ 漫游电脑王国之二

二进制与电脑王国的公民

■文/捷足

还记得上次提到电脑王国的国民是用数字表示的信息吗？这些信息公民就是二进制数字，它们是电脑的“灵魂”。

谈到二进制，就得从数数说起。几乎稍微懂点事儿的小孩儿就已经学会掰着手指头数了：1、2、3、4、5、6、7、8、9、10……但你注意到了吗，如果从0算起的话，一直数到9，数字每加1，我们就用一个新的符号去表示，但比9再大1的数我们没有为它准备新的符号，而是用了“10”，由“1”和“0”组成，这个新数由已有的数字符号组成，而且增加了一个位——十位，原有的个位回到“0”，新的十位则成为“1”。再往下数我们就会注意到它遵从着一种“逢十进一”（或者称为“过九进一”）的原则，这样我们仅仅用了0——9共十个符号就可以表示无限的数目。这种计数法称为“十进制”。其实用十进制计数并非是天经地义的，估计我们的祖先当年掰着指头数数时，当手指头不够用时，只好用其它物品如树枝一类代表两只手（进一位），从而发明出来十进制。我们日常生活中也会用到其它进制。比如，在计数时间时，60秒为1分钟，60分钟为1个小时，这是逢六十进一的六十进制。

人们最初发明电脑主要是为了用它帮助人们进行计算工作，这就涉及到了使用什么进制的问题。当然，如果方便的话，让电脑也使用十进制那是再好不过的了，这样对于我们人类来说一目了然，便于和电脑交流。但要想让电脑运用十进制，就必须在电脑内部找到能分别代表0——9的十种方式，这是非常困难的，因为电脑没有十个手指头，但电脑有电路、晶体管，而电流的有和无、晶体管的导通和截止、电平的高和低，都可以表示两种不同的状态，这很适合采用二进制。因此，发明电脑的科学家们最终选定二进制做为电脑内部采用的数制。

二进制遵从着逢二进一（或称“过一进一”）的原则，比如十进制的0和1，二进制也用0和1表示，因为还没“过1”；十进制的2，二进制就要进位（已经“过1”），表示为10（读作壹零），依此类推，十进制的3、4、5、6、7、8、9分别用二进制表示为11、100、101、110、111、1000、1001。二进制数全部是由0和1组成的。当然，在二进制和十进制的互相转换方面有专门的公式，就不是这里要讨论的问题了。

无数的二进制数字组成了一个全新的信息世界，这就是电脑王国的社会。我们人类社会最小的成员是个体的人，而电脑王国的社会里最小的成员应该是一个二进制位（0或1），简称为“位”，英文名称是Bit，音译为“比特”。如同家庭是社会的细胞一样，电脑王国中是用几个比特合在一起来表示比较复杂的信息的，一般是用8比特组成一个新的单位叫“字节”（即8位二进制数），我们不妨把它看作电脑社会的“家庭”，英文名称是Byte，音译为“拜特”。一般一个英文字母需要一个字节表示，而一个汉字则需要两个字节表示，相当于两个英文字母。

比特和拜特都是比较小的单位，为了表示比较大的信息量，人们通常用K、M等来表示它们。其中K、M分别是英文KILO（千）、MEGA（百万）的缩写，不过由于2^{10}为1024，为了电脑计算方便，在电脑领域说的1K指1024，约等于一千；1M指1,048,576（1024×1024），约等于一百万。这些概念通常用来描述电脑王国“基础设施”的大小，如内存、硬磁盘、软磁盘等，表示它们能够容纳多少“信息居民”。比如一张普通的3.5英寸的软磁盘的容量是1.44M Byte，大约可以容纳七百多万汉字。而《辞海》缩印本（1979年版）的字数大约是13,428,000，相当于26,856,000Byte（注意，一个汉字要占两个Byte），大约相当于25M Byte，如果用3.5英寸的软磁盘来记录需要18张软磁盘。本文的内容存放在磁盘上则大约有3K字节。

特别要说明的是，在电视游戏领域，一般不是用字节（拜特）为基本计量单位，而是采用比特为基本单位。因此在电视游戏中，提到多少K和多少M是指多少K比特或多少M比特。这就容易造成部分人的误解，比如超级任天堂磁碟机的内存容量是32M bit，实际相当于4M Byte，普通1.44M Byte的3.5英寸软磁盘可绰绰有余地容下“8M”的电视游戏节目。

现在你可以想象一下，原来在我们生活的社会之外，还有一个由无数“比特”组成的世界，这同样是一个纷繁复杂的世界，而且正因为有了它们，我们的世界才更加绚烂多彩。

[承15页] 码为“CTRL+QIUBOJUN”（QIUBOJUN为开发者求伯君先生的姓名拼音字母），当系统询问密码时，只要输入万能密码，文件会立即打开。

■文/夏运生

编者点评： 虽然说随着操作系统向WINDOWS平台的转移，文字处理软件移民WINDOWS已经成为一种不可逆转的潮流。据说相当一部分原WPS爱好者已移情别恋于WORD，但是，毕竟WPS做为DOS下的一个优秀文字处理系统曾经独领风骚若干年，它的简单易学的下拉菜单式操作方法，以及在当时堪称强大的排版能力，为我国办公自动化所做的贡献功不可没。不知有多少电脑爱好者当初就是从学习使用WPS开始走上电脑之路的。即使现在，据一项调查显示，仍然有大约半数的用户在使用WPS。因此，本文所透露的“秘技”对很多读者来说想必还是有一定参考价值的。另外，编者在测试本文“秘技”的“灵验性”时，还有如下意外发现：第二条介绍的“用低版本WPS编辑高版本产生的文件”适用于用CCDOS6.0F的WPS3.0F编辑高版本WPS产生的文件，而如果使用UCDOS5.0所带的WPS系统（版本号为2.2）编辑更高版本WPS产生的文件时，只会提示你“文件包含有非法字符，删除它?”，确认后照样可以正常编辑文件，更为简洁方便。有兴趣的读者不妨试试。

◇初学乍练◇

使用家用电脑需要注意的几个问题

■文/马昱

当电脑还没有象今天这样普及到家庭的时候，我们在很多拥有电脑的单位见到的电脑一般都享受着“高级干部”的待遇：电脑室铺着地毯，配有空调，人们要“拜访”它必须换上拖鞋，穿上“白大褂”，揭下蒙在电脑头上的“红盖头”才能“一睹芳容”。这当然主要是为了维护电脑的正常运行环境，延长它的使用寿命。而今天，电脑已经越来越多的成为人们工作、学习、娱乐的一种普通工具，走进了普通家庭。在家庭中我们很难再为它提供这种“正厅级待遇”了，那么如何做好家用电脑的日常维护，就成为我们面临的一个新问题。下面笔者结合实际体会来谈一谈电脑的使用注意事项：

一、防尘

空气中漂浮着许多细小的尘埃，当过多的灰尘粘附在电脑内部电路板上时，就会形成一层保温层，影响电路元件的散热，严重时还会造成电路板局部短路；如果软盘驱动器磁头上的灰尘太多，它就不能读出软盘片上记载的各种数据和文件信息、缩短磁头和软盘片的使用寿命；另外，据美国职业安全和健康管理委员会调查，烟尘对电脑的影响较大，可使其寿命减少40%。所以，应让电脑远离厨房，并且不要在电脑旁边吸烟。在每次使用电脑后，要用布将电脑盖好以防落尘。

二、防磁

众所周知，电脑信息多是以磁信号形式存储在硬盘或软盘片上的，如果将存有数据信息的软盘片放在别的磁化源上，就会破坏软盘上的内容，所以，在使用电脑时，应注意不要将软盘放在电话机、电视机、组合音响、电冰箱、空调等磁化源附近。

三、温度和湿度

电脑对温度与湿度的要求是人们使用电脑时容易忽略的方面。一般来说只要电脑有性能良好的通风扇、避免阳光直接照射、冬季注意离暖气远一点，正常的室温就可以了；在湿度方面，环境湿度最好保持在40%－70%之间，湿度过高会使机器内部芯片管脚氧化生锈，造成接触不良及短路现象，这点在我国南方潮湿地区尤其应该引起重视；湿度过低，不利于机器内部DRAM(随机动态存储器)关机后存储的电量释放，易产生静电，特别是在冬季，我国北方一些地区室内比较干燥，应适当增加湿度。

四、防止静电

静电释放（也就是我们常说的放电）是一种常见现象，它极易损坏电路元件，一般电脑内部芯片的抗静电电压为1000V－2000V，有些元件的抗静电电压很低，如EPROM芯片只有200V，而当人感觉静电释放时，静电电压至少有3000V，当感觉到被电了一下时，身体所带静电电压可达几万伏至十几万伏，它足以击穿任何集成电路芯片，在使用电脑之前，最好先用手摸一下金属物品，如：暖气片、自来水管等，避免在机壳上形成静电积累，损坏机器。这一点在我国北方的冬季尤其应该注意。

五、电源和电压

在有些电脑后面有一个电源电压选择开关110V/220V，如果将110V电源接入220V市电网中，就会烧毁电源，所以，电脑接入市电网时，一定要将电源电压选择开关置于220V位置，为防止无意间搬动此开关，可用胶带将其封住，同时还要注意不要使家用电脑与空调、冰箱、彩电等“电感性”电器共用同一电源插座，防止这些感性电器启动瞬间产生的电冲击对家用电脑造成损害。如果有条件可以为电脑配备一个稳压电源。

除以上几点外，使用家用电脑时，还要注意防水和防腐蚀，不要在电脑旁边喝水、喝饮料，不要将清洁剂、指甲油等液体渗入电脑内，防止这些液体溶剂腐蚀电路板。

总之，在使用家用电脑时只要多加注意，就可以避免许多人为的电脑故障，延长电脑的使用寿命。

WPS操作秘技

一、命令参数/N的妙用

在CCDOS下输入WPS时，带一个将被编辑的文件的名字，可以直接进入WPS编辑状态，并默认文件的打开方式为D方式。为了使文件以N方式打开，WPS提供了一个参数/N，它可以以N方式进入编辑状态。除此之外，它还有另一个功用，当在系统提示符下直接键入WPS(回车)，屏幕显示WPS主菜单，键入D或N回车后，系统只列出所有带扩展名为WPS的文件目录，而当我们键入WPS/N则可以列出所有文件的目录。

二、用低版本WPS编辑高版本产生的文件

如果试图用WPS3.0F打开WPSNT1.0所编辑的文件，则屏幕会显示“当前WPS不能编辑高版本的文本文件，按任意键将继续”。这时，我们可先建立一个新文件，在编辑状态下利用“读文件”功能(按CTRL+KR键)就可以把WPSNT1.0所编辑的文件读到新文件中进行编辑了。

三、使英文单词或数字串在排版后保持完整

有时我们编辑的文章排完版后，发现一些英文单词或数字串被分为行尾和行首两部分，这是因为在编辑过程中采用了全角输入方式造成的，为了保证其段落重排后的完整性，要尽量用半角方式输入英文单词和数字串，这样就可以解决这个问题。

五、对WPS文件彻底解密

为了防止非法授权者的入侵，WPS可以对以D方式打开的文件设置密码，但有时也会遇到合法用户因为遗忘密码而不能打开文件的情况，这里介绍一下WPS尚未公开的秘密——“万能解码法”，该万能密

〖转14页〗

◇高手过招◇

◆高手过招◆

CD唱盘任意曲目的直接播放

■文/金凤霞

下面介绍用汇编语言编写程序控制CD唱盘直接播放任意曲目的方法，可以在DOS状态下实现对CD唱盘的灵活控制；由于CDROM驱动器属于一种特殊类型的驱动器，它的控制方法完全不同于软盘及硬盘驱动器，所以不能用常规的方法对其正常操作，对于CDROM的大部分操作，必须通过直接访问其设备驱动程序而实现，具体可通过INT 2FH中的有关功能进行设备请求操作，INT 2FH中的有关功能如下：

1:INT 2FH 中的1500号功能：

功能：检测CDROM是否存在或者是否已经驱动；

输入：BX=0,AH=15H,AL=00H

返回：CX为CDROM的盘号（0-A,1-B,2-C等）如果返回CX为0则说明不存在CDROM驱动器或者没有正确安装驱动程序；

2:INT 2FH 中的1510号功能：

功能：发送CDROM设备操作请求

输入：AH=15H,AL=10H,ES:BX=设备头地址；

返回：直接在ES:BX指向的缓冲区的特定字节中返回CD盘的有关信息或控制反馈信息；

下面给出一些常用操作的设备请求头及缓冲区格式：

一、获取CDROM有关信息操作：

设备请求头结构：

00H	1A
01H	00
02H	03
03H-0DH（11个字节）	保留
0EH-0FH（2个字节）	缓冲区偏移地址
10H-11H（2个字节）	缓冲区段址
12H-14H（2个字节）	缓冲区长度
14H-19H（6个字节）	保留

缓冲内容：

1:获取CD唱盘信息：

输入：0A 00 00 00 00 00 00(缓冲区长度为7)

返回：0A 00 X1 X2 X3 X4 X5

X1为本盘中的歌曲数目；

X2为扇区数；

X3为秒数；

X4为分钟数，X4与X3合起来表示CD盘全盘播放时间；

2:获取指定歌曲的起始时间：

输入：0B X1 00 00 00 00 00(缓冲区长度为7)

输出：0B X1 X2 X3 X4 X5 X6

X1为歌曲序号；

X2为起始扇区数；

X3为起始秒数；

X4为起始分钟数，此时间是相对于全盘播放时间而言；

取CD盘的播放状态：

输入：0C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00(缓冲区长度为11)

输出：0C 00 X1 00 X2 X3 X4 00 X5 X6 X7

X1为当前播放的歌曲序号，为BCD码；

X2为该歌曲已播放分钟数；

X3为该歌曲已播放秒数；

X5为全盘已播放分钟数；

X6为全盘已播放秒数；

二、播放CD唱盘控制（不使用缓冲区）

设备头结构：

00H	16H
01H	00H
02H	84H
03H-0CH（10个字节）	保留
0DH	01
0EH	起始扇区数
0FH	起始秒数
10H	起始分钟
11H	00
12H-13H(2个字节)	播放扇区数

三、停止播放CD盘（不使用缓冲区）

设备头结构：

00	0DH
01	00H
02	85H
03-0CH(10个字节)	保留

具体使用时，首先需要建立标准的设备请求头结构和控制用缓冲区，事先在缓冲区中填入适当的控制码，然后把所用缓冲区的地址（包括段址和偏移地址）送入设备头中的存放缓冲地址处，最后把设备头地址送入ES:BX寄存器，调用INT 2FH的1510H号功能，即可完成CDROM的有关操作，调用结束返回时，一般在缓冲区的特定位置返回有关的CDROM信息或操作反馈信息。

根据这一原理我编制了一段程序，这段程序经汇编、链接并转换为COM文件后即可使用，假设程序名为**CDPLAY.COM，**则支持以下参数：

CDPLAY I:显示当前播放节目序号；

CDPLAY E:开或关CDROM盘盒；

CDPLAY S:停止播放；

CDPLAY nn:其中NN为用十进制表示的节目序号，如果当前CD唱盘正在播放，将停止当前的播放状态，并开始播放指定节目；如无参数运行则显示可用参数内容，并开始从第一首曲目播放；程序在486DX/80机、DOS6.2操作系统、松下光驱、花王真16位声卡环境下编制，用TASM 2.0调试通过。

编者点评：市面上有很多现成的CDROM播放软件，但是，对于一个真正的电脑发烧友来说可能更希望自己动手搞出点名堂，因为电脑最大的魅力在于它能为人们提供发挥自己创作才能的机会。本文提供的编程思路对那些喜欢自己编写软件的读者将会十分有用。即使你不懂汇编语言，也可以自己利用TASM2.0软件，尝尝自己“制造”软件的滋味，那是很有意思的。限于篇幅，本文无法将源程序全部刊出，但为方便读者，我们已经将本文作者提供的源程序CDPLAY.ASM及经汇编转换过的可执行文件CD-PLAY.COM随本期的专辑软盘提供给读者。

◇高手过招◇

隐藏文件子目录的六种方法

■文/马煜

每一个计算机用户都希望在计算机硬盘上有一块属于自己的、不为他人所知的区域，将需要保密的信息内容或游戏软件存放其中。在实际应用过程中，人们常把这种区域创建成隐含子目录，下面介绍创建隐含子目录常用的几种方法及各种方法的主要特点，希望能对广大电脑爱好者有所帮助。

一、利用工具软件直接隐含文件子目录。下面以PCSHELL5.5为例介绍一下具体操作方法：

(1)运行PCSHELL;

(2)选择隐藏子目录所在的驱动器；

(3)将光标定位到想隐藏目录名位置，选择菜单项DIRECTORY MAINT，进入下一级子目录操作菜单；

(4)选择MODIFY ATTRIBUTES并确认，屏幕出现当前子目录属性窗口，这时用户就可以改变该子目录的属性，设置完成后，键入U确认即可。这种隐含文件目录的方法是将文件目录项的属性改为隐含，使用户在DOS提示符下，不能用DIR命令列出该隐含子目录名。对于用这种方法隐含的子目录项，有经验的用户仍可用PCTOOLS直接显示该子目录名，或用DIR/AH及其它工具软件如(NORTON COMMANDER4.5)列出。

二、改变子目录长度。每一个文件目录中最后四位表示文件长度，通常子目录名中这四项均为0，用户可以将其改为非0值，并将文件目录项的第11项(文件属性项：01为只读标记；02为隐藏标记；04为系统标记；10为子目录标记项)改为隐含，如17。具体方法如下：(1)运行PCSHELL或NORTON中的DISKEDIT，(2)选择逻辑驱动器、进入磁盘查找功能菜单，键入子目录名进行查找，提示找到后，按E键进行子目录名结构编辑，改变子目录属性和长度项，就可以将该子目录隐藏。这时用户不能用DIR或PCTOOLS直接显示该目录，但用户仍可用DIR/AH或NC4.5列出。

三、设置DIRCMD。在AUTOEXEC.BAT文件中加入一行命令：SET DIRCMD=0，将DIR命令设置成一个空符，这样用户再在DOS提示符下键入DIR命令时，就会显示"FILE NOT FOUND"信息，提示当前目录为空，即用户不能用DIR命令列出当前目录的任何文件和子目录名。也不能用DIR/AH列出文件目录，这种方法是一般用户不容易想到的，要想列出正常的文件目录项，可以通过在DOS提示符下运行"SET DIRCMD="设置来恢复DIR功能，或者在DOS提示符下输入欲查看文件目录的全路径，此外，用户还可以用工具软件如(PCTOOLS、NC4.5等)来查看磁盘文件。

四、创建特殊字符子目录名。用户在建立子目录时，可以利用一些不能直接从键盘输入的ASCII码字符或半个汉字字符来创建子目录，特殊ASCII码字符可以用ALT+X+小键盘数字键来输入，如ALT+X+212，半个汉字字符可在输入一个汉字字符以后用BACKSPACE键去掉半个汉字来实现。对于含有特殊字符的子目录，一般用户虽然可以用DIR命令列出子目录名，却不能进入该子目录，除非用户借助工具软件如NC4.5或PCTOOLS将其先改名，然后再进入，或者知道怎样输入该特殊字符名。如果用户将硬盘中的这些工具软件也隐含起来，就能更好地起到子目录的加密作用了。

五、利用屏幕"黑屏"来隐藏目录项。用户可以利用DOS系统提供的屏幕控制命令来改变屏幕字符颜色(将字符颜色置成背景颜色)，从而达到不能正常显示文件目录列表的目的。具体方法如下：

(1)首先在系统配置文件CONFIG.SYS中加入命令行DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS。然后重新启动。

(2)建立两个批处理文件SHOW.BAT和HIDE.BAT。HIDE.BAT用于隐藏文件目录，SHOW.BAT用于恢复显示文件目录项。两个文件内容如下：

1.HIDE.BAT:

ECHO OFF

PROMPT $e[8m (e、m均为小写字母)

ECHO ON

2.SHOW.BAT:

ECHO OFF

PROMPT pg$e[34;47m (设置成白底兰字)

ECHO ON

(3)在需要隐藏画面时，键入HIDE；恢复显示时键入SHOW即可。

六、利用DOS磁盘操作命令将特定逻辑驱动器连接到某一路径。DOS系统为用户提供了ASSIGN、JOIN和SUBST三个外部命令，用户可以将欲隐藏的子目录项都移到某一驱动器，然后运行以上三个命令中的一个(视具体情况而定)，将该驱运器设置为另一驱动器路径，这样，使用者再对该驱动器操作时，就自动转到已经设置的其它驱动器路径中去，从而实现隐藏子目录的目的。这三个命令的具体使用方法可参阅有关DOS手册。

以上是进行子目录加密常用的几种方法，这些方法各有利弊，用户在应用过程中，可将几种方法综合使用。这样子目录的保密性才会更好。

捷径加油站

问:我的电脑硬盘E盘有UCDOS5.0和WINDOWS3.2,我发现运行完UCDOS再运行WINDOWS就进不去了,以为出了毛病,但第二天又好了,不知是硬盘质量不好还是两个软件在一起不好?

答: 运行完UCDOS再运行WINDOWS就进不去的原因极有可能是您在没有退出UCDOS中文状态的情况下就启动了WINDOWS,二者在内存中发生冲突。第二天又好了是因为您一关机内存中所有信息被清除,再开机当然又可以正常使用WINDOWS。UCDOS有一个命令QUIT,可以使UCDOS完全退出。可以在运行完UCDOS后用它使中文系统完全退出内存,再启动WINDOWS。

另外安装在同一硬盘分区的不同子目录的两个软件只要不同时运行,是不会互相影响的。

问:光盘上的游戏软件有的可以直接运行,有的要拷到硬盘上才能运行,这是为什么?

答: 有些游戏软件的程序在运行过程中需要在磁盘上建立临时文件,因为光盘属于只读存储器,即只能读出信息不能写入信息,因此这类软件是无法在光盘上运行的,只能在硬盘上执行。

问:有些光盘软件说是要拷到软盘上解压,为什么拷到软盘上就可以解压,拷到硬盘上就不能解压?

答: 您说的大概是指某些被制成映象文件(如以IMG或DDI为扩展名的文件)保存的光盘软件,必须先用相应的工具软件还原至软盘再向硬盘安装。这类软件不是简单的拷贝到磁盘,所以通常只能先还原至软盘再安装至硬盘。也有一些工具软件允许你把它先还原到内存再安装,这样可以免去软盘存储的麻烦,比如本刊曾介绍过的IMGDRIVE。

问:常常在贵刊的文章中提到什么GB、FPE等,不明白是怎么回事,能简单介绍一下吗?

答: GB(游戏克星)、FPE(整人专家)等都是电脑游戏工具软件的名称。这些软件的共同特点是启动后常驻内存,在游戏进行过程中可以随时用某些键调出使用。它们的基本原理是根据游戏者提供的数据(如游戏主角的生命数等)在内存中跟踪、搜寻,并可以在内存中对找到的数据进行修改、锁定。这样就可以实现游戏"不死"、"作弊"的目的。这些软件的具体使用方法本刊今后将做详细介绍。

加油站公告

本加油站的主要目的是为每一位驰骋于电脑捷径上的朋友加油添力,让您有更充足的储备迎接电脑征程上的挑战。当您在电脑路上感到"油料不足"时,欢迎您来本加油站加油!

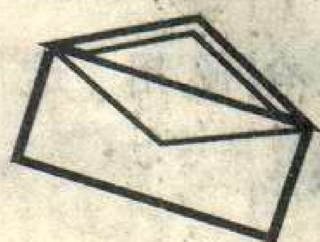
联系办法:请来信写清您遇到的问题,并在信封上注明"捷径加油站"字样。如有必要,请详细说明您的机器软硬件配置。从第十期起凡来本加油站"停靠加油"者,本刊将赠阅当期杂志一本。

(主持/乐水)

读者问卷调查

上期刊出"读者问卷调查"后,我们收到了很多热心读者的回信,读者的一些建议已经被我们采纳。本期将继续读者问卷调查,同样评选10名"热心读者"赠阅明年全年杂志。因为问卷调查截止日期为次月10日,因此从第10期起将开始公布隔月的"热心读者"名单。

另外,早有读者来信指出杂志时常夹杂一些语言文字上的"BUG"(错误)。杂志的编辑工作千头万绪,出现失误在所难免,但在对待这些"BUG"的态度上我们和读者绝对是"同仇敌忾"的。因此自本期起调查问卷邀请读者共同"DEBUG"(除错)。希望通过这种办法能督促我们进一步提高办刊质量。请您仍然用信纸写清回答,在信封上注明"调查"字样,寄本刊编辑部刘欣小姐收。



1. 您最喜欢本期哪几篇文章?
2. 您认为本期哪几篇文章较差?
3. 您最喜欢本期哪几幅插图(包括彩页)?
4. 您喜欢本期哪些栏目?
5. 您希望本刊还增设什么栏目?
6. 您对本刊的整体印象如何?
7. 您对本期的版式设计是否满意?请具体说明。
8. 您对本刊还有什么其它的意见和建议?
9. 您发现本期有哪些错误(包括丢字、多字、错别字、病句等),请详细注明页码、行数及错误引文。

编者按：这是连载于《北京青年报》的一系列故事，尽管原文题注“本故事纯属虚构”，但谁又知道在您周围是否正发生着这样虚拟的真实故事呢？经过作者授权，本刊将以每期两集的形式全文转载以飨读者。欢迎您把感想告诉我们。

随着网络在国内的普及，大批的企业和个人接入网络。为了使人们深入了解和充分应用网络，我们策划了一个系列连载文章，以一个普通用户的入网经历为主线，用通俗、轻松、幽默的文笔从浅到深逐步介绍加入网络的方式、网络的资源和各种实际应用、可能遇到的问题，相信一定会引起大批读者的浓厚兴趣。

内容：1、上网的途径；2、网络功能；3、各种实际应用；4、网络上的中文资源；5、常见的故障；6、网络的规则、道德和有关的法律。

傻瓜入网记

■文/秉春

〖连载一〗

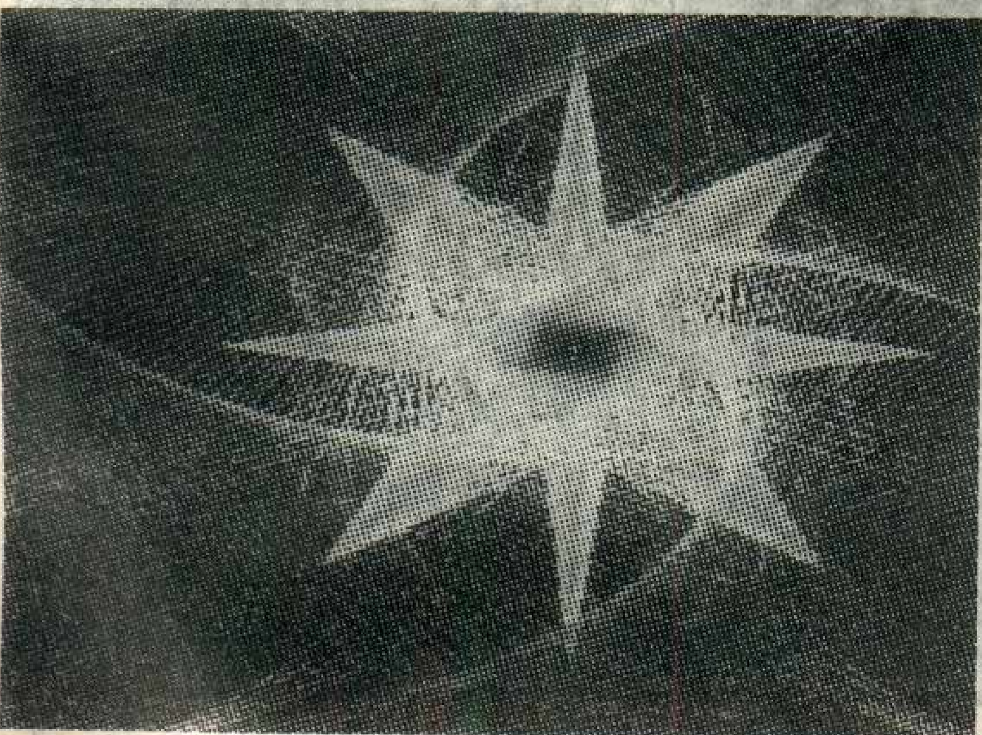
芝麻开门

我所有的关于网络的知识，一半是道听途说的，还有一半是从阿蒙那儿得来的。阿蒙是个好人，他跟我夸起网络来，真是有点儿不遗余力，我现在觉得他还是实事求是的。那天我去找阿蒙，他正坐在电脑前面，看着网络上的国际新闻，见我来，他没动窝儿，用脚勾了一把椅子，让我坐下跟他一起看。我只是答应着，翻着他书架上的书，问他有没有发现72变的秘诀。阿蒙说他已经不想做孙悟空了，他的网络就是阿拉伯魔毯，足不出户，想去那儿就去那儿。每到这种时候，我就管不住自己，要臭骂阿蒙几句。阿蒙却不反击，只是重复着叫着我的外号。

我还是在阿蒙边上坐了下来。我特别想看看阿蒙学了什么新鲜本事，让他这么固执，坚信不移。

“我带你去看看迪斯尼的米老鼠。”阿蒙说着，手里游动着鼠标，又敲了一些乱七八糟的字母。不一会儿工夫，我得说，我真是看见了米老鼠，这确实让我目瞪口呆。别的呢？阿蒙的手又动了动，屏幕上出现了不少天文学的东西，然后是建筑。“你得知道，”阿蒙说，“网络就是阿里巴巴发现的山洞。”“可是山洞里有我的女朋友么？”我问。“可能没有！不过你知道，你能通过它和世界各地的、也许你根本想不到的人在一起，讨论你所喜欢的问题，也许在好望角，或者是鹿特丹，就有知道你、并时刻关注你的人，当然，他们关注的不是你长得好看还是满脸雀斑，因为你们是网上的朋友，你可以把你的问题告诉他们，让他们帮你解决，你甚至可以给克林顿写点什么，告诉他怎么做鱼香肉丝。”听了阿蒙的话，我忽然觉得网络有点儿可爱起来了。“我能向他们问我的开卷考题答案吗？”我又问。阿蒙大笑，“看来你也能得个法国克莱登大学的博士学位。”

“需要多少钱呢？比如……”想起刚才骂他来，我有点儿不好意思，“比如要达到你这台机器的效果。”“网络都是这个效果，”阿蒙像对个小学生说话，“每个小时不到20块钱。这60分钟，你足可以给世界各地的几百个同志发信，而且不论收信人在那儿。快的话，你一个小时之内就可以收到回信。”哇塞！一节课的时间，我和纽约的朋友，吃了早餐，看了报纸，还通了一次信！



从阿蒙那儿回来的路上，我一直想着他的那个诱人的东西，或许我真该掌握芝麻开门的本事，至少也要能随时和世界上各个角落的人儿通个信儿，问个安。

〖连载二〗

入网第一天

阿蒙的公司把入网的手续都给我办妥，没几天入网号就下来了。他问我要不要派人去安装，要不要MODEM，我一口拒绝了，我自己可以搞定。阿蒙皮笑肉不笑地给了我一份软件。

第二天早晨电子市场一开门，我就开始了我的行动。

说句实话，我并十分清楚什么是FAX，什么是MODEM。但我以在所有网络产品的柜台上转了一圈儿后，我改变了对自己的看法。我心里真的把自己当成了专家。我给阿蒙通了电话，漫不经心而又不无炫耀地告诉了他我所有的新知。他只是说要帮忙的话打电话给他。放下电话，我觉得他的话那么不顺耳。

我迎着太阳从电子市场里出来，怀里多了个盒子，在我看来，这个盒子就是网，一个MODEM，还有一本说明书。这有多么的简单，就像是广式香肠，回家稍微一蒸，万事大吉，剩下的就是你的口味了。

正像你可以想像的一样，我回了家，当然没和领导打招呼，因为，我想这费不了一支烟的工夫。我打开我的机器，把MODEM从盒子里取出来……直到再开机，一切都是那么顺利。我几乎可以感到自己的每一个动作都是成功的一部分，美妙极了，它跟我的想象是同步的。

应该说是天公不作美吗?!到现在我花了三个小时，结果我就不说了，很残酷。

中午，我没有回单位吃饭，当然也没给我的那个朋友打电话，我倒是有好几次想要找他。我好像能感觉到，我和成功，或者说我和联通，就差着一层纸，我好几次几乎都听见了“她”的心跳。在我看来，所有的可能都做过了，而成功却没露面，这是让我最纳闷最不可忍受的地方。

我还是屈服了，在电话里请教了阿蒙几次，最后还是把他请来，我忘了他进门时说没说奚落我的话，我已经做好了充分的准备，不听他说一句与联网无关的字。他坐在那，一边跟我说着话，一边调整着机器里的配置，不论我明不明白，手上干着，嘴上还要重复一遍。我当然说了我做的所有的工作，心里隐约希望着是MODEM的问题，或是软件的问题，让他也跟我一样，联不出来。

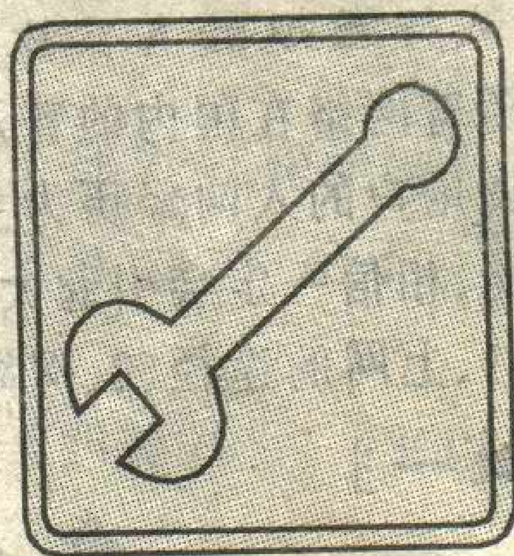
结果出了我的意料，他修改了主机地址，MODEM类型和传输波特率，我追求半天的“她”竟然出现了。

当阿蒙把网络上花花绿绿的东西调到屏幕上时，我彻底服气了。我得承认我离专家还差一点儿，这一点儿就是捅破窗纸的技术。看来怎么看自己都没关系，可专家就是专家。

作者地址：北京英泰奈特公司　联系电话：010-62547475



本刊E-mail地址已变更为：
fcgm@public.intercom.co.cn



“工欲善其事，必先利其器”。

曾几何时，在各位使用电脑的时光里，您是否有感于一些小巧玲珑的软件所发挥的非凡作用？或者，在遇到种种问题之时却有不知所措的茫然，亦或是尚未估量过手头的软件宝藏的真正价值？

现在，我们的潘多拉盒子就要打开了！本栏目将把众多以共享、免费、商业等方式发放的实用软件精挑细选，然后结合许多电脑用家的实际经验与心得，在不长的篇幅里尽其特色以述之。可以说，您的需要就是我们的目标。所以，把您的苦恼告诉我们，把您的高招告诉大家，OK？

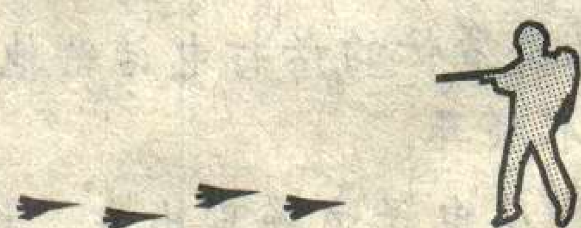
那么，有什么绝活就快露一手吧！好，我们现在设有“高压地带”、“CG 工厂”、“解析专家”、“防毒面具”、“文心雕龙”以及“杂七杂八”等选题，内容嘛大致涵盖了压缩解压、截图看图、追踪解密、查毒杀毒、文字应用等等。更多的设想还在等待您的参与。

——PC 兔子



防毒杀毒刻不容缓，请看面具人火速热报

“夜贼”杀手——F-PROT

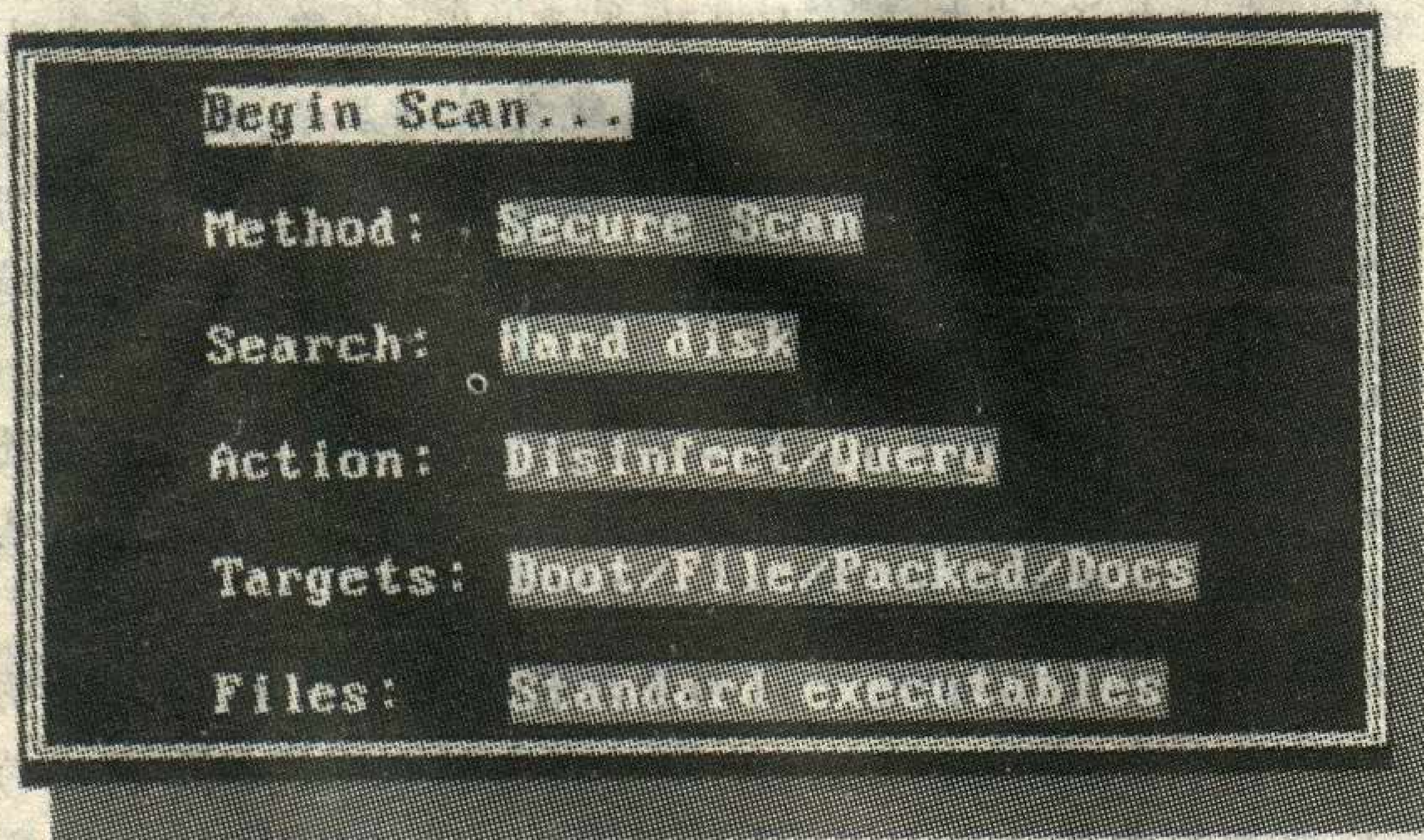


■文/PC 兔子

从那个晚上开始，我的瑞星防毒卡就频繁报警，病毒！！！

连滚带爬地查找问题来源，仔细一看，好象多是那些从朋友手中拷来的共享工具在作怪。不过，因为国内最新版本的查毒软件对此都是置若罔闻，而这些“问题程序”又恰好都被可执行压缩软件处理过。大概是与防毒卡冲突吧，我安慰着自己。

因为防毒卡可以有效地阻止病毒传染，所以几天以来，除了运行这些常用的小工具总得回答防毒卡的提示之



外，别的麻烦倒也没有，直到我那位不幸的朋友开始向我诉苦……

现在已经不能再抱幻想了！于是赶快到 Internet 上到处游荡，以一个不眠之夜的代价，可查之杀之的共享版 F-PROT 2.23a 终于到手了！

F-PROT 是由冰岛 Fridrik Skulason 推出的反病毒软件，目前最新版本为 1996 年 6 月的 2.23A 版。因为版面有限，况且大家现在一定是非常着急用上它，所以这里就暂时提一下它的主要功能及用法。

这一版本的 F-PROT 可以查找 2167 个系列的病毒家族，其中这些病毒家族可能包括 1 到 150 个变种，该软件亦可对未知的病毒发出警报。

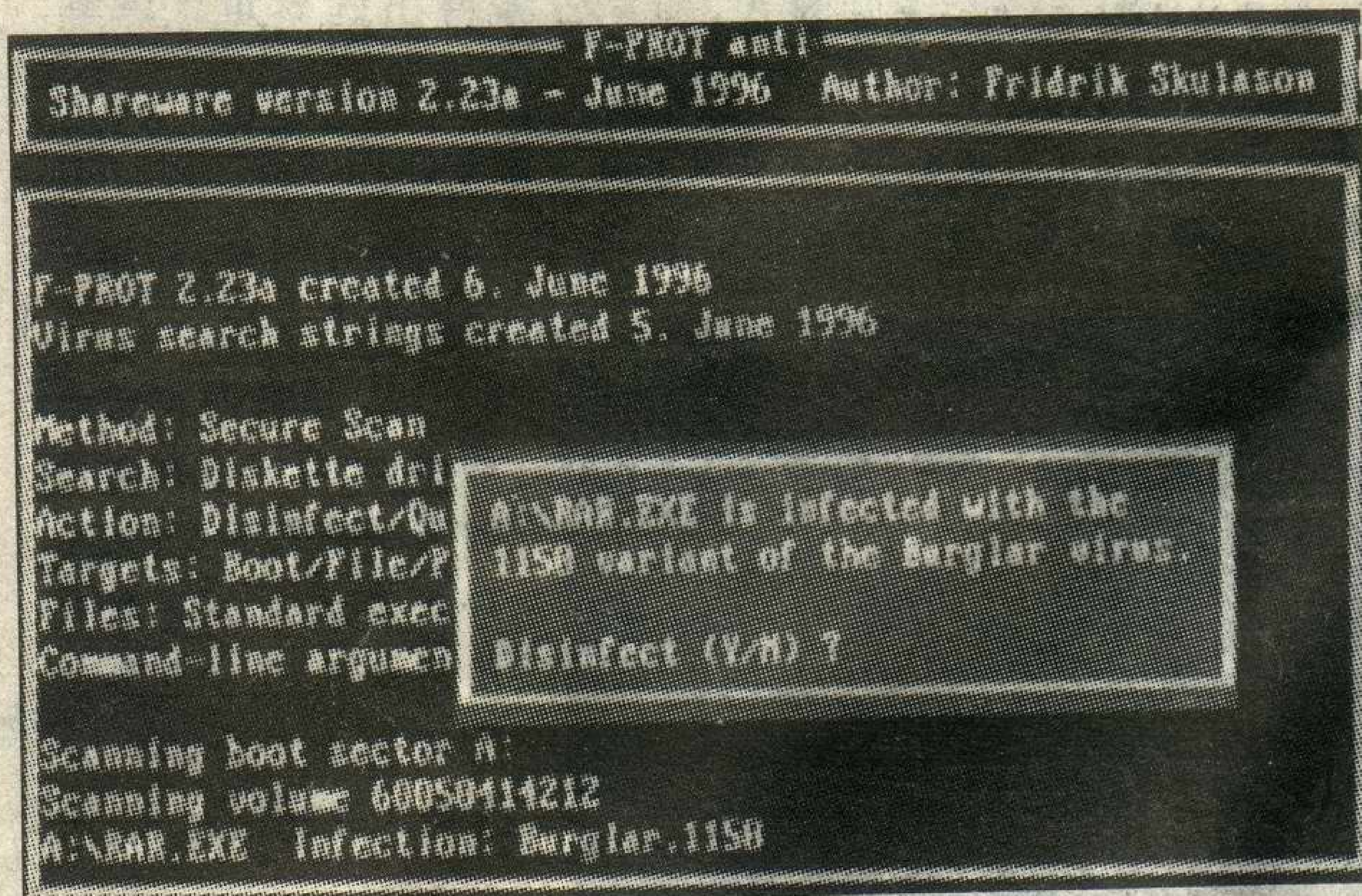
键入 F-PROT 回车进入系统，选择 Scan 进入执行窗口（图一），在这里将 Action 一项选为 Disinfert/Query（杀毒&请示），然后选择 Search 项将其改为您需要的扫描目标（硬盘/软盘/网络），其它选项暂时不必管它，最后选 Begin scan 开始扫描（图二）。

“夜贼”病毒在 F-PROT 中的代号为 Burglar.1150，其主要传播来源为国内一张名为《软件经典》的盗版 CD，我亲自在其第 3 辑与第 5 辑中发现了大量的虫虫，而 F-PROT 所提供的病毒资料文件中尚未有它的介绍，好在 F-PROT 已经可以十分准确地查到并清除它，染毒程序在被清除病毒后亦运行正常。据称目前国内只有 KV200K 可以对付它，但没有 KV200K 的本文读者却有福省下不少银两了。

这里附上该软件的匿名 FTP 站点，有条件上网的读者可以自行下载（但这个压缩包有七百多 KB，下传费用可比订我们的 DISK 贵多了），其他读者请看本栏的公告板。

ftp.garbo.uwasa.fi/pc/virus/fp-xxx.zip

ftp.pku.edu.cn/pub/simtelnet



解拆专家

破解 ARJ



■文/游骑兵

想必各位一定知道，ARJ 有一个“－g”参数可以对压缩包进行加密处理，而在解压过程中如果没有给出正确的密码，那么加密压缩包中的文件将无法释放。

但矛与盾总是同时存在的。独联体的 Anatoly Skoblov 于 1993 年用 C＋＋编写了一套专门用来找密码的程序，其中包括：

BRKARJ.EXE　　14956

SOLVEPWD.COM　　3717

PASSWORD.DAT　　*

BRKARJ 用于直接通过 PASSWORD.DAT 中的密码数据进行穷举法测试正确的密码。其命令行格式为：

BRKARJ 压缩文件全名

搜索密码的效率很大程度上取决于 PASSWORD.DAT 这个可自行修改的文本文件的设置。在这个文件中，每一行对应着一个密码字符位的可能字符集。BRKARJ 通过读取此文件中的字符进行组合测试，如果设想字符集的行数比实际密码位数少，BRKARJ 会自动以最后一行字符集作为其后的密码推测依据。您设想的字符集越精确，得到正确密码的速度和机率就越大。

例如，一个名为 TEST.ARJ 的加密压缩包的密码为“Rab”，如果猜想密码为人名，则第一个字母多为大写，后面则为小写，所以设置 PASSWORD.DAT 的内容为两行字母表：

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyv

在键入 BRKARJ TEST.ARJ 之后几秒钟，正确的密码以及测试的次数就会显示出来。使用以上方法的最大问题就是字符集的设置，如果设置不当，整个测试过程将极其漫长，而且在每一行的字符集中如果未能包括对应一位密码的字符，那么将无法得到正确密码。在终极情况下，如果 ARJ 压缩包的密码是以大小写字符、数字、标点等等混合而成，您可能不得不在 PASSWORD.DAT 中设置两行包括全部字符的字符串，而此时可以说很难等到密码出来。为了解决这些问题，在软件包中还有一个出奇致胜的法宝。

SOLVEPWD.COM 通过比较在正常压缩包与加密压缩包中的同一文件而得出正确的密码，速度极快！同样举一个例子，如果包含有上述三个文件的加密压缩包 TEST2.ARJ，密码为“FCGM1996.09:－)”，如果用 BRKARJ 几乎无法等到破解的时刻，但您可以用 ARJ(2.30 以上的版本基本无区别）将手头的一个 BRKARJ.EXE 正常压缩为 KEY.ARJ，然后键入：

SOLVEPWD KEY.ARJ TEST2.ARJ

正确的密码会立即显示出来。这个途径即分为几个步骤：首先需要知道加密压缩包中有哪些文件（注意它的名称及其字节数），可以用 ARJ L TEST2.ARJ 显示其详细资料；

其次根据列表找到破解的钥匙——与压缩包中某个文件完全相同的未压缩文件；

第三，用 2.30 以上版本的 ARJ 将此文件正常压缩为某一压缩包；

最后，键入 SOLVEPWD 正常压缩文件名 加密压缩文件名，OK！

对于自动释放型的加密 ARJ 文件，这些破解程序还无法处理，但它却以新颖的构思给我们留下了极深的印象，而且在实际使用中的确发挥了不小的作用，希望它们同样能够在关键的时刻帮您一把。下一次，我们将谈谈破解 ZIP，感兴趣吗？

樱花大战

机种:SS 类型 AVG+SLG 厂商 SEGA 发售日:96年9月27日



SATURN上又一款精彩绝伦的冒险模拟大作即将登场，这款被日刊炒得极火爆的游戏发售日一再推迟使众多土星迷们翘首企盼。终于《樱花大战》将于今秋揭开其神秘的面纱。

游戏别具一格地采用了美术动画和电脑CG动画合二为一的特殊表现形式，既有精彩的开头动画，也有类似扫描处理的机器人大战画面，另外著名演员横山智佐演唱的主题曲更令游戏增色不少。



故事发生在日本大正时代的帝都，海军上尉大神一郎奉命去帝国华击团赴任，所谓帝国华击团表面是歌剧团，实际是对抗黑之巢会的秘密部队。黑之巢会是以怪僧天海为首企图破坏帝都、复辟德川幕府黑暗统治的秘密协会。



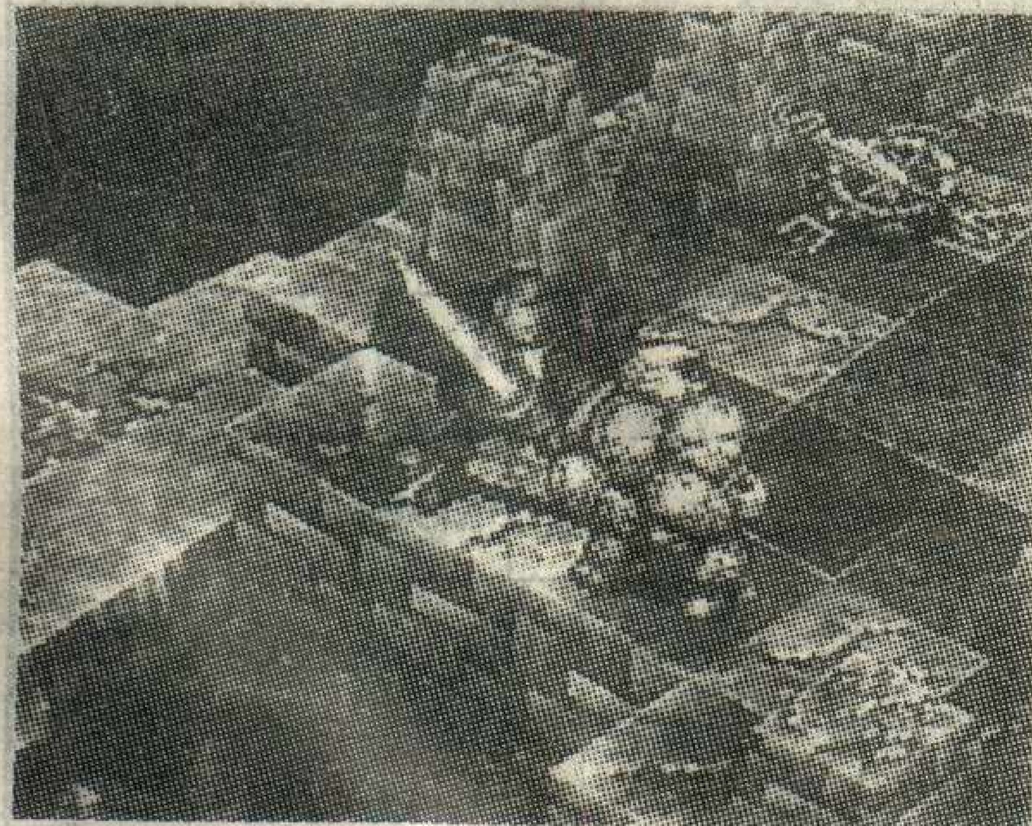
保卫帝都的艰巨任务就依赖于帝国华击团的团员了。大神一郎将与华击团的成员协同作战，粉碎黑之巢会的险恶计划。大神的战友们个个是英勇无比出类拔萃的美少女战士。有着高超刀技敢于向恶势力挑战的真宫寺樱，天真无邪却拥有超能力的少女艾利斯，枪法高超的冷美人玛利亚等均会在战斗中大放光彩。

另外，战斗以外的事情也需要留心处理，尽量与朋友保持友好融洽的关系，提高朋友对大神的信赖度，这样战斗中伙伴往往会超水平发挥。

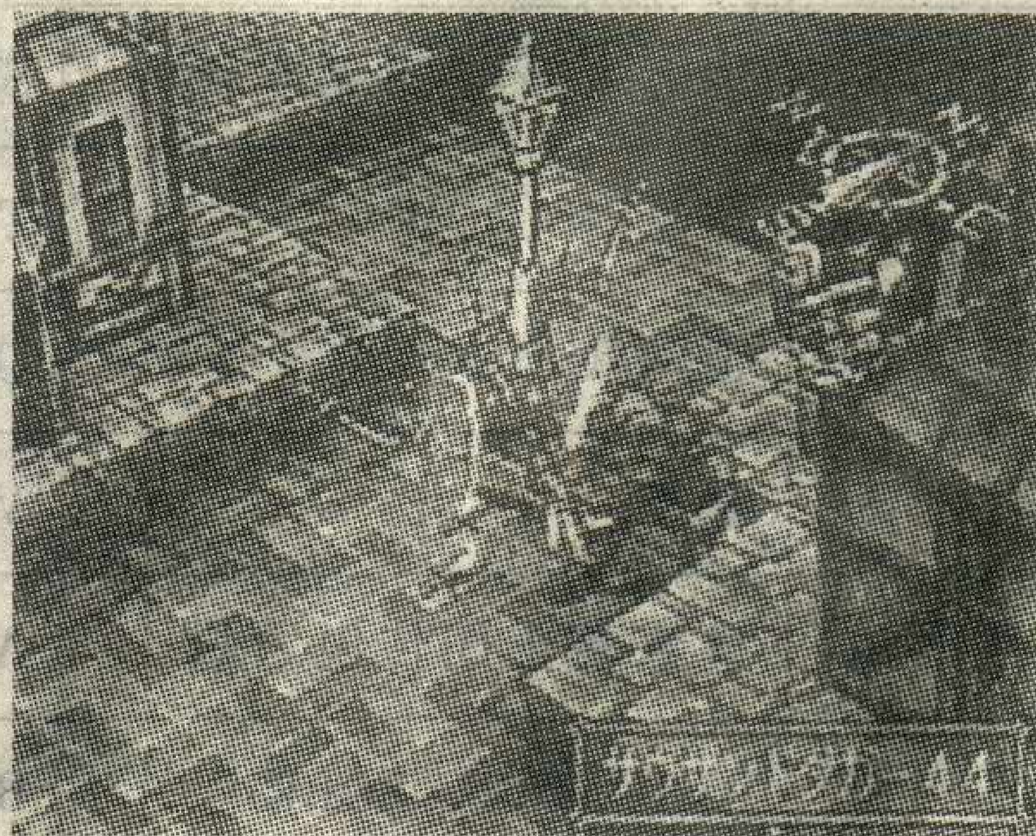
VANDAL HEARTS～失去的古代文明～

机种:PS 类型 S·RPG 厂商 KONAMI 发售日:96年10月25日

柯纳米公司自《幻想水浒传》在PS上一炮打响后，正式加入RPG制作厂商的行列，这款《VANDAL HEARTS》的游戏界面与《幻》极为相似，战斗画面是45°角斜视方向，人物均以POLYGON制作。与《幻》不同的是，战斗画面上人物可以自由移动，并可根椐玩者喜欢任意改变视角。战斗地形设计十分细致，吊桥、城堡等建筑物惟妙惟肖，地势高低起伏，有利的地形对于战斗胜利十分重要。



故事剧情与其他RPG节目无甚区别，依修塔利亚共和国因15年前的王朝战争遗留下一批秘宝，剑士“黑色疾风”和他的伙伴们为了解开秘宝之谜而踏上了寻宝之路，谁知这一切是早已安排好的圈套，传说中的战斗即将拉开帷幕……



游戏中的人物也无非是剑士、弓兵、魔法师等，但3D战斗时的情景十分壮观，魔法效果堪称在同类游戏中出类拔萃，游戏中亦有转职的设计，自军的级别达到一定程度时，可到村中的“转职道场”中去转职，其中也有分歧，很象《梦幻模拟战》系列。

文心雕龙

一个新颖小巧的文件阅读器——GBList

■文/李春

随着多媒体、网络热的兴起,电子出版物大量涌现,对文件阅读器的需求也越来越迫切。不进汉字系统而直接在屏幕上阅读中文电子文件已成为一种新的阅读方式。如UCDOS3.1所带的文件阅读器README,有主题跳转功能,颜色标记等,适合较短的软件说明。但它没有路径及文件的选择功能,一次只能读一个文件,字体纤细,屏幕效果不理想。

陈公权先生推出的文件阅读器GBList(DOS版)可以说是一个很有特色的文件阅读程序。它支持GB23120-80的6763个简体汉字以及619个图形符号,整个系统仅两个文件,可从网络上自由下载。

GBLIST.EXE　　16,191　文件阅读器

CCLIB16.SCN　　246,826　16×16点阵显示字库

下面就它的用法及优点进行一个详细的介绍。

1.使用便捷直观。两个系统文件放在根目录或子目录下均可,注意GBList启动时必须进入其字库文件所在的目录,否则无法启动阅读系统。启动后即显示当前的目录下的子目录名及全部的文件名,它可直接浏览系统启动时所在驱动器上任何类型的中文及英文文件,目录及文件间的跳转也很方便,GBList自动把当前目录下的所有文件以扩展名排序显示,当我们读完一篇文章后,按F1键,就切换到文件选择窗口。在文件选择窗口中为了快速浏览文件名,可以用『PgUp』/『PgDn』前后翻页显示。

2.阅读醒目舒适。用『Return』键打开当前光标所在的文件后,屏幕上出现一条醒目的阅读线,阅读线用『↑』『↓』键移动,在阅读大量文字时能有效防止阅读窜行。阅读线的缺省颜色为绿色,若感觉不够醒目还可用『Return』键改变阅读线的颜色。屏幕显示为蓝色背景,白色字符,字体大小粗细适度,配合一定的行间距,整个文档在屏幕上的显示效果极佳。

3.提示简单实用。程序自动计算全文的字符数并在屏幕下方的状态行显示当前阅读页的页码(一页为23×40个汉字),方便读者掌握进度。用『Ctrl』+『Home』和『Ctrl』+『End』可快速翻到文件的首尾页;『Home』/『End』快速移动阅读线到本页首尾;『PgUp』/『PgDn』则用于前后翻页。

4.附加功能?!大家是否经常为了输入某些特殊字符而苦恼,没错,谁能记住那些5732的区位码呀!GBList特意提供了快速查阅国标区位字符字符集的功能。在进入阅读窗口中按『F2』进入查阅窗口,此时用『PgUp』/『PgDn』前后翻阅01至87区的全部字符,『ESC』返回阅读或文件选择窗口。

要退出GBList,按『Ctrl』+『X』即可。作为一个新颖小巧的文件阅读器,GBList在许多方面都实现了不凡的效果,可以说,GBList的确是一个成功的作品。

PC兔子:GBList漂亮的阅读环境令人心仪,可惜它只能对程序启动时所在的驱动器进行操作,而对中文文本中常见的软回车控制符也未加处理,真希望陈公权先生能有时间改进这个可爱的小程序。最后,感谢西南交通大学的李春热情推荐并附赠软件,Bye!

编后公告板

① 本栏的宗旨是要又好看又好吃,因此编辑部特意将本栏介绍的共享及免费软件以及其它栏目的自编程序塞进一张3寸软盘,我们将尽量保证其文档的完备,决不缩水!

② 您可以在周六到编辑部索取一份拷贝,工本费只需6元;外地读者可以通过邮局汇款10元到编辑部,在附言中注明要第几期杂志的专辑软盘,请勿信封夹寄以免延误、丢失。本期专辑软盘包括:F-PROT V2.23a,QuickView V1.03,BRKARJ程序包,GBList V1.5,CDPLAY。

③ 欢迎提出意见、建议,欢迎您的软件线索与评介,若能随文附上软件则采用的机率会更大。(有时候我们要作测试,找不到您介绍的软件多逊呀!)

④ 这一期的工具箱刚刚开张,兔子我只好把自己的百宝箱翻出来现宝,大家可别只管看呀!赶快与我们联系,地址见目录页,信封注明"PC工具箱",下期要让大家看到您的文章哟!

鸟的天堂

[BIRD]



■文/刘波

486SX/25MHz 以上,4MB RAM,CDROM,声卡

形形色色的百科类光盘我也见识了不少，可是从没有见过象《鸟的天堂》这样设计独特的软件。它采用了独一无二的虚拟现实技术，从同类软件中脱颖而出。怎么叫虚拟现实呢？就是在浏览过程中，你面对的不再是分门别类的平面图形，而是，长长的走廊、两侧墙壁上展示的各种鸟类标本、资料，若你对某项展品感兴趣，只需走过去用鼠标轻轻一指，相应的资料就随即弹出(包括了文字、图片、视频录像、动画、声音等多种形式)，其中还穿插了一些多媒体小游戏，使你在轻轻松松的游戏过程中学到知识。游览过程给人身临其境的感觉，彷佛置身于一个真正的鸟类博物馆中。听了这些介绍，有没有兴趣和我一起游览一下这个虚拟鸟类博物馆？

恍惚间，博物馆门厅出现在眼前，环顾左右，各有两条装点着各类展品的长廊通向远方，正前方的大门上标着几个大字——"鸟舍"。"鸟舍"？难道里面全是活蹦乱跳的小鸟儿？这可一定要进去看看。进入鸟舍大门，发现自己正置身于一个圆形大厅里，大厅中央的展台上摆放着一个大地球仪。走到地球仪前，忽然四周的灯光暗了下来，一束光从上方直接打在展台上。我按了一下控制台上的旋钮，地球仪转了起来，原来这里介绍鸟类生物资源的地理分布，难怪这个展台的名字叫做"鸟的世界"。控制台上还有



一个圆形按钮，按一下，弹出一个屏幕，上面讲解了地理分布的原因，真想不到，原来这和大陆漂移学说还有着密切联系。圆形大厅的四周还陈列着各类鸟的标本及古代文明遗留下来的有关鸟的饰品、图腾等。一个驼鸟蛋吸引住了我的目光，这个蛋好象被人用刀齐齐地锯掉一截，并且蛋壳上还描绘着很多花纹。原来这是两千多年前当地人



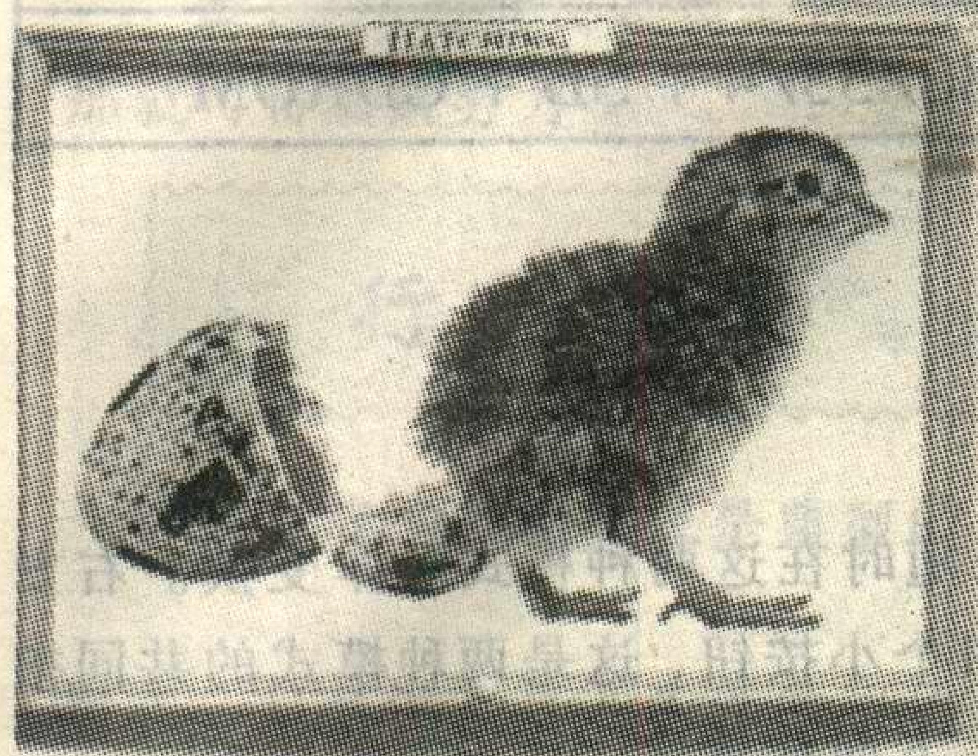


所用的碗。在一件色彩斑斓的羽衣旁，一只鹦鹉标本立在展台上，走近按一下控制台上的旋钮，这只鹦鹉随之转动，使你可以从全方位进行仔细观察，够方便吧！

走出"鸟舍"左边的大门，就进入了三角形的"习性"展室。展室的中央摆放着两个半圆形的多媒体展台，十分引人注目。走到展台前，这里记录了各种各样鸟的叫声。更令人叫绝的是这里提供了一组"鸟儿大合唱"。闭上眼睛，耳边响起阵阵鸟鸣，时而布谷、时而杜鹃，彷佛身在密林中，躺在厚厚的草垫上，恍若仙境。对于一只小鸟而言，最重要的时刻恐怕就是破壳而出了。用稚嫩的小嘴先在硬壳上啄一个小洞，再由此一点点在蛋壳上啄出一条圆形裂痕，用尽全身力气象推开盖子一样使劲推，啊，终于钻出来了。这么生动有趣的过程如今你也能亲眼看到，它已被拍成录像存放在"习性"展室中了。一旦遇到危险，那些在进化过程中已丧失了飞行能力的鸟将怎样保护自己呢？它们既没有硬角又没有"铠甲"，想飞又飞不动。不要着急，在"自我保护"展台你将得到正确答案，那就是伪装自己，利用天然色的保护，藏身

于乱石或枯枝中。环顾展室，还有企鹅的成长历程、鸟巢的建造经过、鸟类的"领土"划分、迁徙路线、孔雀开屏等等，看得人眼花缭乱。

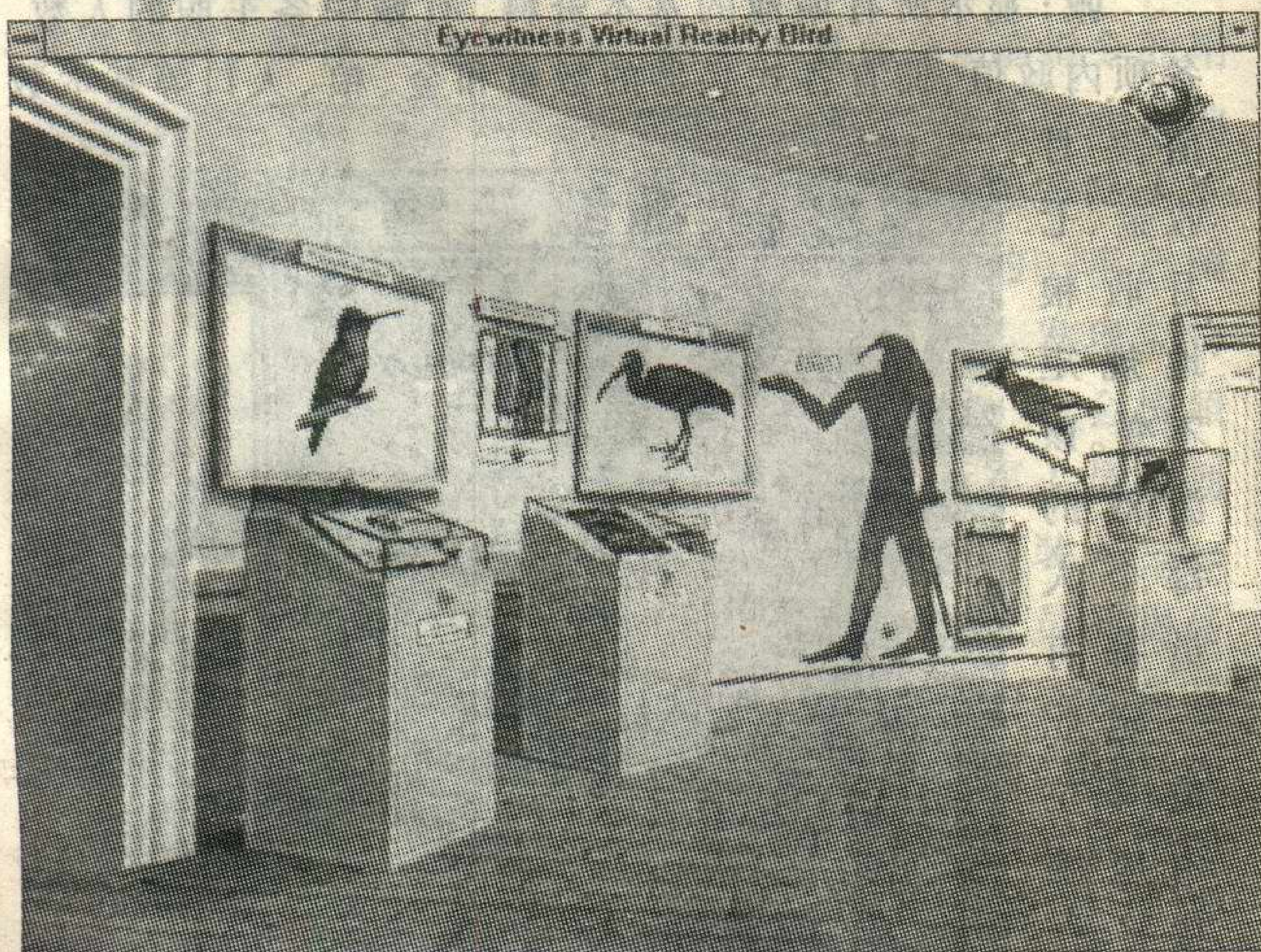
走了这么远，也确实有点累了，正好前方有间小屋——Galaxy。拾级而上，两架望远镜摆在面前，凑上前去，镜头里出现了小鸟啄食、巨鹰翱翔的画面；旁边的栏杆上蹲着一只秃鹰和一只鸭子，原来是"鸟的视野"展台。在这里你可以亲自比较二者之间观察同一物体时不同的视野。这种体验，绝非是普通动物园、博物馆所能提供的。



最后一个展室就是"解剖室"，听名字怪吓人的，不过，里面既没有呛人的福尔马林味儿，也没有血淋淋的解剖现场。中央展台名为"鸟的结构"，你可以从外形、肌肉、器官、骨架等四方面对鸟类进行研究，了解它们的构成，做一个不用手术刀的解剖实验。四周的展台上展示了鸟嘴、骨骼、鸟蛋、腿、羽毛、翅膀、呼吸系统、消化系统等各个主题，浏览一遍，可以成为鸟类生理学的专家了。更有意思的是这里还提供了一个小游戏，对于给定的某类鸟，先指出它的食物，再依据该鸟嘴形状、功能从现实生活中找出与之相类似的各种工具。以老鹰为例，弯弯的鹰嘴无法咀嚼肉类食物，因此它只能先用利爪和嘴将食物撕成小碎条，再囫囵吞下。它的嘴与人们常用的铁钩是十分相似的。

走出解剖室，我们将转回到起点，还真有点恋恋不舍的。

这款多媒体百科类软件是由 Dorling Kindersley 公司（简称 DK）出品发行的，确实很有特色，使人在微软 Home 系列一统百科天下的今天感到了一丝清新。1100 多个画面、500 多项说明及图片资料、40 多段录像、20 多个精心制作的动画片段、50 多种鸟类叫声的录音、4 万多词汇量，构成了这个独一无二的三维虚拟博物馆。这款软件还提供了丰富的资料查询手段。屏幕右上角的眼睛图标是很有用的。用鼠标左键单击该图标，将弹出一幅小地图，随时显示你的当前位置，使你不至于迷失方向。再左击这幅小地图，则将其放大至满屏。你只需用鼠标随意指向任一展台，其相应的资料随即弹出，使你可以轻而易举地搜索资料，十分方便快捷。此外，门厅中的索引（INDEX）也是查找的一个好方法，除了普通的文字查询方法，40 段录像在这里也早已被归类，供喜爱的朋友们观赏。若不愿独自游览，还可请导游帮忙，每个专题都能讲述十几分钟，这可是一个练习英语听力的好办法。此外，博物馆中的储藏室更提供了数十张精美图片及各类鸟的叫声，喜欢的话还可拷贝到硬盘上。最棒的当属





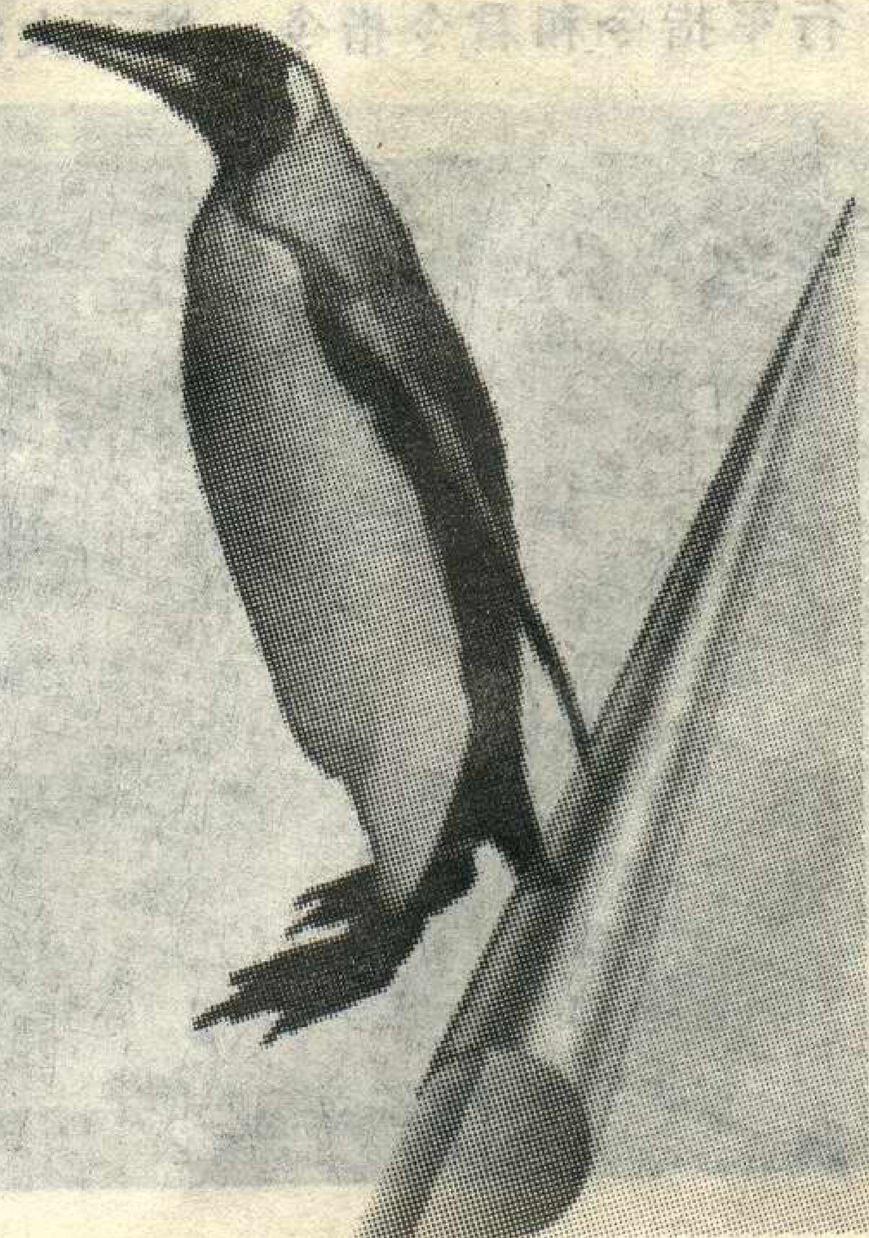
其中的信纸，十余种以鸟类为背景的信纸如果打印出来，定能羡煞很多人。若用这种纸写信，也能给朋友一个惊喜。

这款多媒体软件还只能算是对以往同类软件形式上的改进，离真正的三维虚拟现实差得很远，但不远的将来，我们定能徜徉于一个立体感十足的真正的虚拟博物馆中。

编后缀语：

与微软 Home 系列不同，DK 公司的百科更详实、更精细。如果说 Home 是"科普百科"，DK 应是"专业百科"，两者共同为我们营造了一个"无墙的博物馆"，使我们仿佛真的走入了大自然……

MPC（多媒体电脑）给我们带来的不仅仅是 GAME 和 VCD，百科软件犹如信息公路的一部高速列车，在某种程度上正推进着人类整体素质的提高。 ——责编阿魔





致胜心得

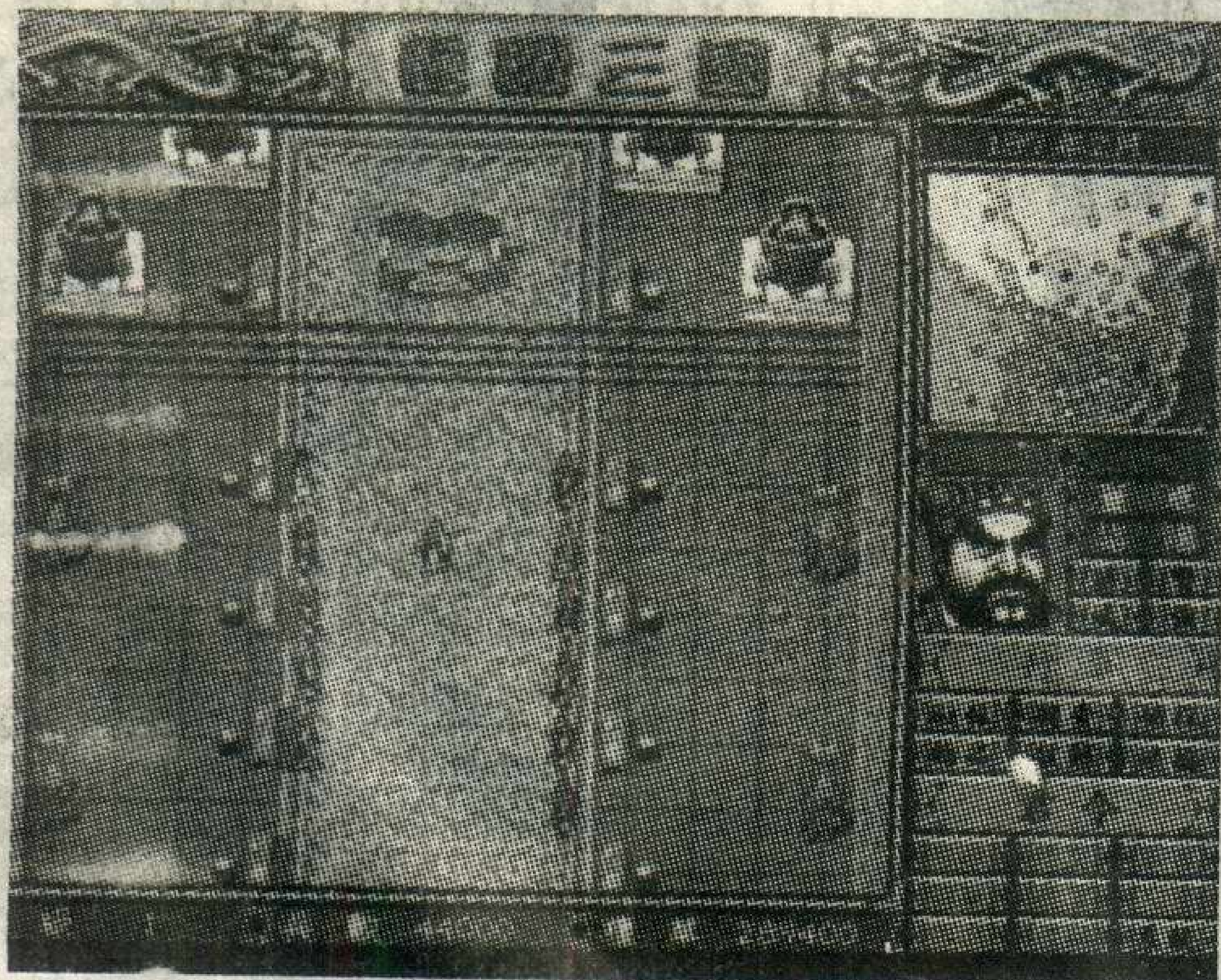
■文/吴冠军

出品:智冠科技有限公司
类型:SLG
配置:486/33/4 + SB + CDROM

《龙腾三国》是一部号称集角色扮演和传统的战略两种模式于一身的游戏，画面精美，音乐动听。好!现在就让我们一起进入"龙腾时代",看看设计者倒底给我们带来了什么惊喜，重温叱咤风云的三国历史。

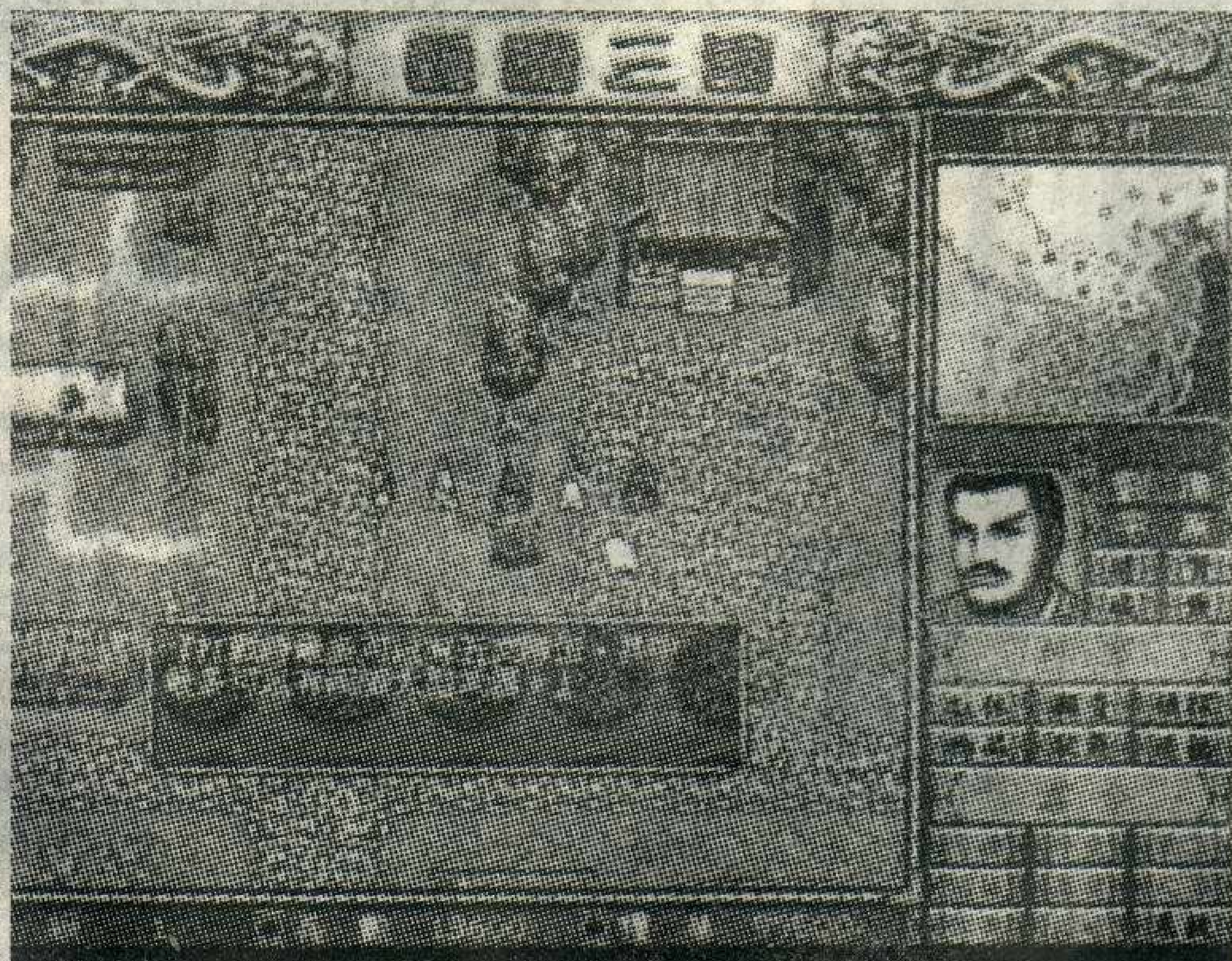
龙之将腾

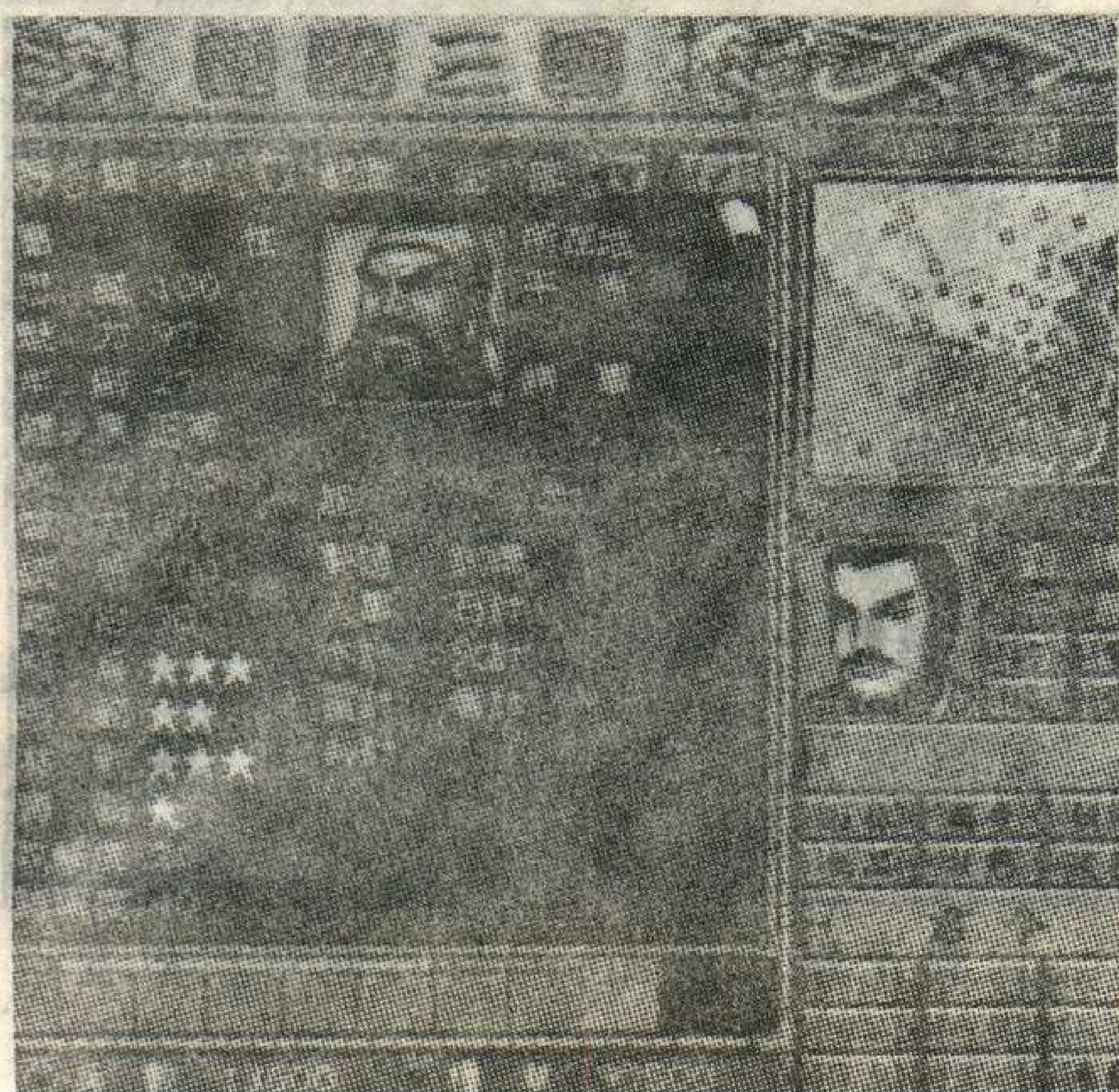
进入游戏主画面后，先把目光移到画面右方，有一张小地图和许多指令按钮，仔细点看，会发现地图中有一个小红十字，这个红十字就代表玩家目前的所处位置，在野外乱逛时可得注意它，否则可会迷路的。右下方有两个大按钮，在它们下面分别又有许多小按钮。这两个大按钮为行军指令和君令指令。按下大按钮，它下面所属的子按钮就都被启动了。其实，行军模式即为该游戏的角色扮演部分，而君令模式则等同于传统的三国 SLG，即此游戏的战略部分，玩家可以随时在这两种模式中作变换。右方中间君主头像旁还有四个小按钮，这是两种模式的共同指令，分为将、城、贤、强。下面详述之。



将：显示麾下将领的基本资料。这里的人物除了大家熟悉的忠诚、武力、智力、政治等参数外，还设置骑兵、弓箭、林战、海战四项具体的战斗能力指数，指数高低用 1~3 颗★表示。攻击度和防御度参数表示人物所有的武器、防具的能力值。右方栏位为该人员的办事能力和施计能力。办事能力有制造、训练、人事和外交。制造武器的时间、训练兵士的成果与办事人员有无制造、训练能力密切相关，只有拥有人事的外交能力的人才能执行寻才、外交等工作。施计能力包括石计、水计、火计、风计、力计、奋计、心计、兵计九大种，具体说明见第 29 页附表。

城：显示所有城池的基本资料，有城中各军职的人数、各项内政值、拥有各式兵器的数量和金、粮、人口等基本数值。一月收金、七月收粮地规矩不变。该游戏的每个人员都有一定职位，职位由电脑按人物





能力自动设定，分文职和武职。文职大小依序为别驾、治中、侍中；武职大小依序为军师、将军、校尉、武将。不同职位会有不同的带兵上限。

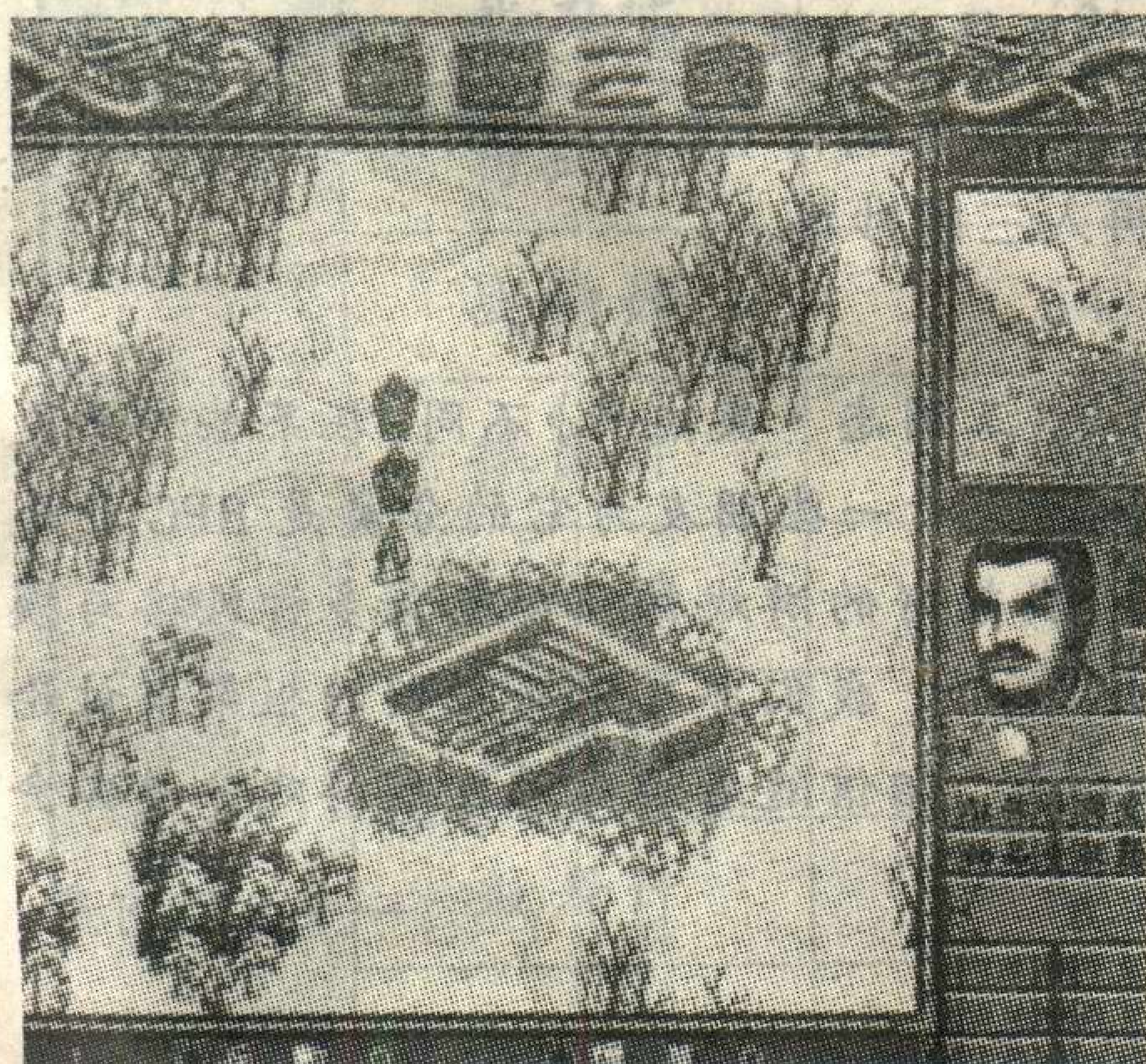
强：显示目前天下实力最强的三镇诸侯。看看榜上有无你的名字。

贤：显示当世贤者和他目前的归属。若他仍隐居乡野，那就可得加紧努力了。

行军四海

此游戏的行军模式是典型的 RPG 模式，只是没有令人头疼的强迫练功而已。你可以与村民交谈，可以进入各种商店买卖物品，在野外及山洞里会发现宝藏，还设有等级、段位，战争后会增长经验、升段。对于行军模式，有几点值得特别一提：多跟村民交谈，可以获得许多有用信息及小道消息；在城中闲逛时，要注意有无打扮出众的人士，他们有可能就是在野将。另外，带兵行军要注意多带粮草，兵不可一日无粮。（此游戏中战场上最为耗粮，行军次之，城中最不耗粮。）

在行军模式下，主要指令有驻休、调查、侦探、物品、状态及造桥。驻休，即驻扎军队，结束本月命令。该指令的用处是使此月的耗粮量降为平时的一半。调查，发现宝物后，就会按照行军人员排列顺序装入头一位人员的物品栏中，直至其装满。侦探，如果我方曾派间谍侦察过某城，则行军路过该城时，就可使用此指令获取该城较为完整的资料。物品，有使用、给予、丢弃三种指令。其中给予是用来在人员间交换物品。状态，可显示出所带粮草尚可使用的月数。造桥，遇水搭桥是古时行军的家常之事。造桥速度为每月一格。



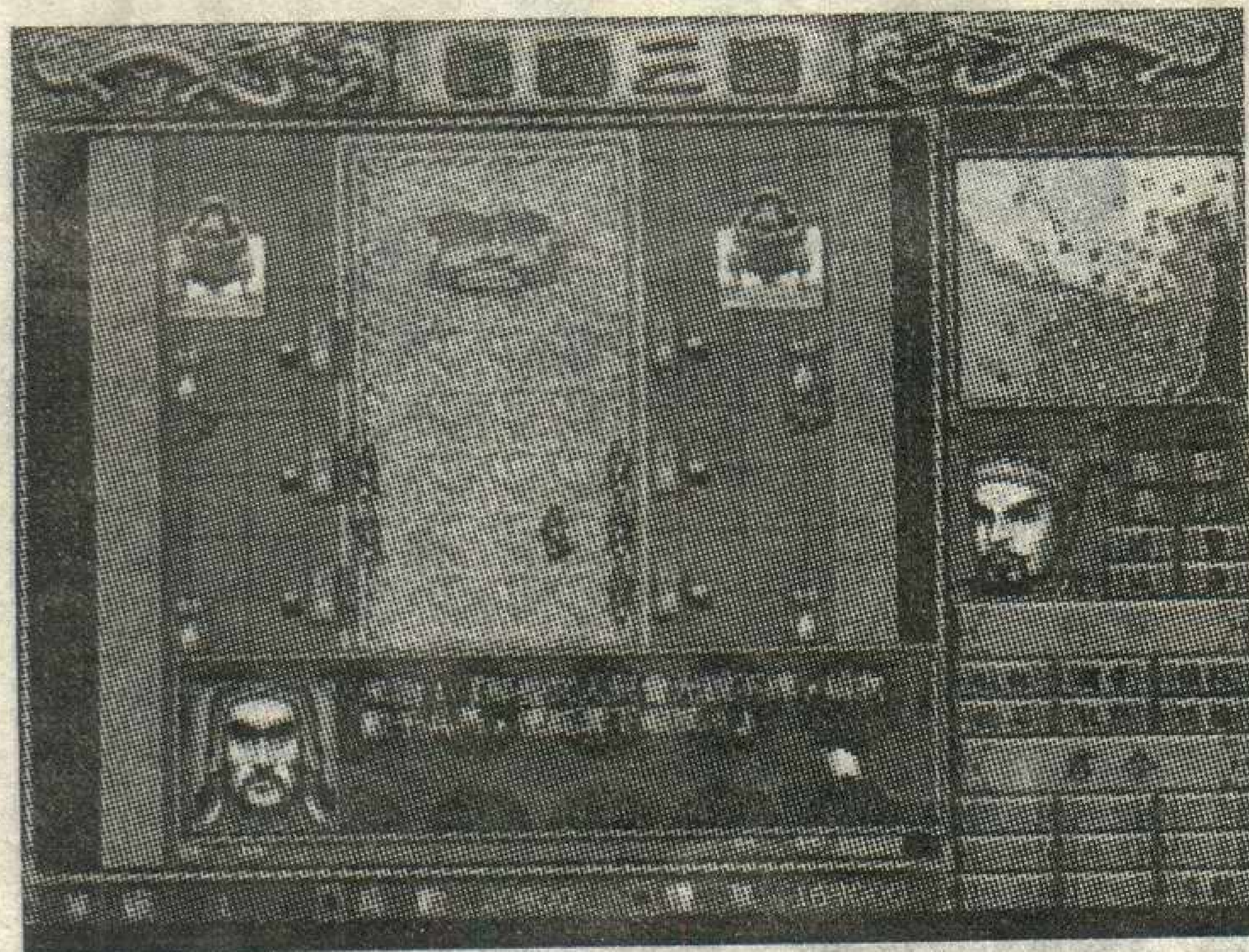
笔者建议，游戏初期少行军，因为国不可一日无君，当你出城在外时，天知道你的守城将会干些什么。常常会在每月天下大势变化中，看见你的大将非常“勇猛”地率倾城之兵去进攻别人唯恐得罪的三强诸侯，这种以卵击石之事当然只会落得个损兵折将，把你气个半死。行军回来后又往往会发现城中已面目全非，粮草空了，或金钱没了，国事内政一团糟。而且敌方诸侯特别喜欢在你出城时“抄家”，往往最后弄得你有国难投，无家可归。只有在游戏后期，实力渐丰，才将如云，才可放心地把国家托给重臣，去云游四海。

君令天下

这里的君令模式与光荣的《三国志》系列相差无几，主要指令分为九大类。

一、内政： 选择指派治理内政的主副使。优秀的内政官会帮你把各项内政搞得棒棒的。内政分为七项：农业，决定粮草的产量；治水，决定城池的治水度；商业，决





定城池的富裕度；科技，代表该城的科技值；城墙，决定城池的城护力；亲民，即民忠度；监察，监督该城人民的忠诚度，提高该值有助提高众将的忠诚度。

二、外交：共有九项指令。

建盟，与他国结盟，双方敌对值低于30才可；同攻，邀请盟国进攻某城；求财，向盟国索求物资；解盟，解除盟约会使双方敌对值大增；同守，诸盟国助守城池，需给于一定好处；敌对，显示你与各诸侯的敌对关系；换物，与他国交换物品；进贡，向他国献物以降低双方敌对度；劝降，劝他国归顺。

三、军事：可分增兵、训练、战斗、解兵、武造五项。增兵，增兵后民忠会有所下降，须留神；训练，提高军队训练度；战斗，出兵攻打他国；解兵，增兵的逆指令，解放兵力回乡，可增加民忠；武造，生产物器，可生产的种类受利于该城的科技值。

四、领地：下设运送、运通、人令和税率四条次级指令。运送，运输物资，必须指派担当运送的主副使；运通，移动人员；人令，任命领地内某城的太守；税率，设定领地人民每年一月所缴的税额，比值设得越高，固然收入就越高，但提姓的民忠度就会降低。

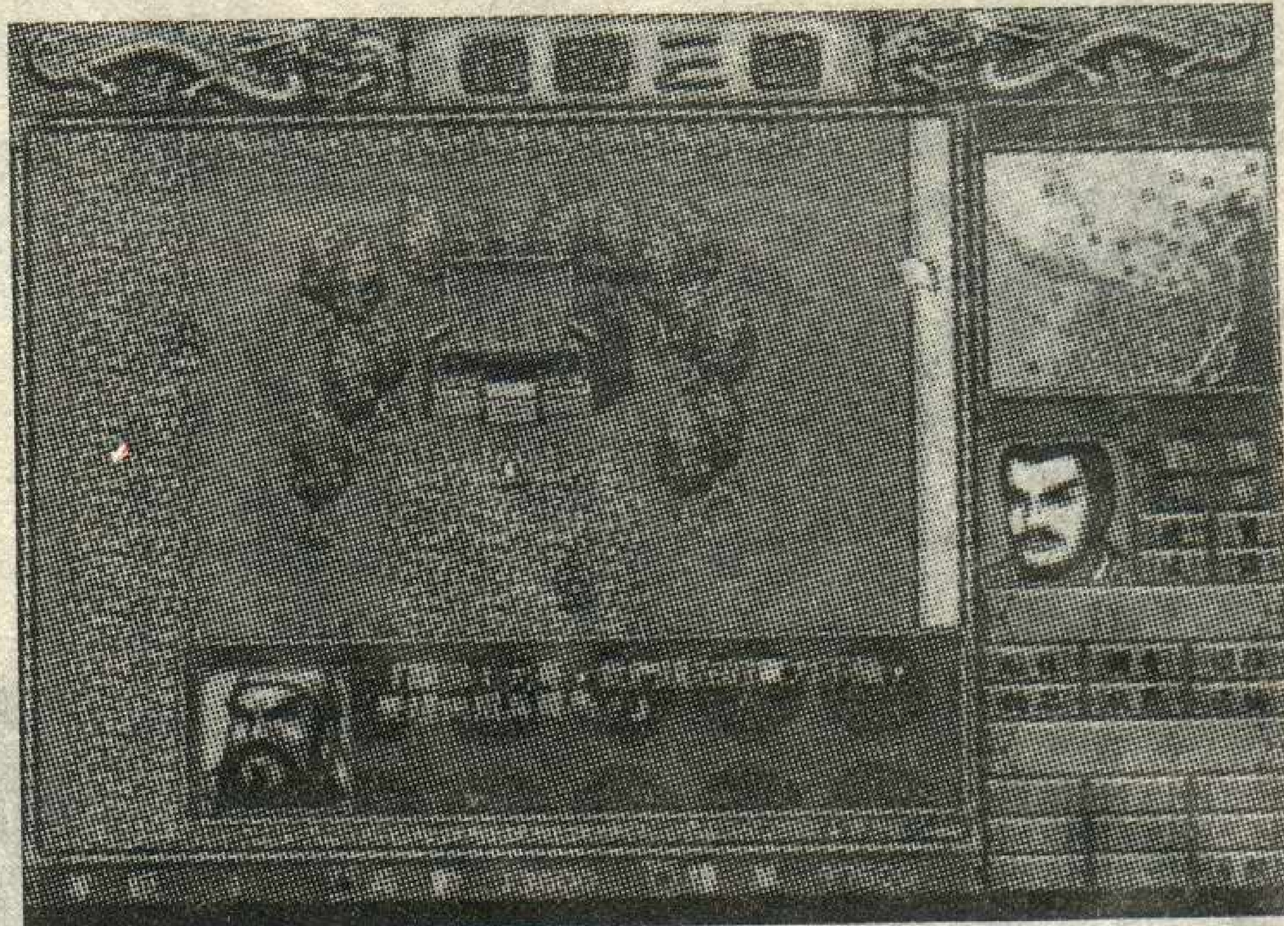
五、商贾：找城内的流运买卖物品。能买到什么货不一定，但往往买到的东西较一般商店便宜。

六、人事：又分寻才、解雇、赏赐、盟民四项。寻才，依州城来搜寻人才，你也可命专人负责寻才；解雇，解雇那些能力不多，耗粮不少的"菜鸟将领"，被解雇者将自动成为在野武将；赏赐，用金钱拉拢将领；赐民，用粮食收买民心。

七、休息：结束本月命令。



八、谋略：下有六项次级指令。潜伏，派己方忠诚度高的将领潜伏入敌城当内应；造谣，去敌城散布流言；间谍，入敌城搜集情报；煽动，煽动敌将叛变；收买，收买敌将投奔我方；称王，向天下称王。称王后民忠，将领忠诚，士气均会上升，该君王魅才增加，但与其他君主敌度也会增加。



九、系统：调整游戏系统，在行军模式下也可调用。需要注意的是，只有在城中的宫殿内才能施行君令。

南征北战

战斗前先选择出战部队，双方最多可有五支队伍参加。若有同攻或同守时，可有二支援军。另外，在水战中攻方必须要有船才行，否则无法通过关卡。守方关卡若无船，系统会自动提供一艘船让其使用。战斗时间限制为99回合，若99回合后仍未分输赢，则判定攻方为败。

战斗仍采取传统的回合制。战斗中若守方城墙被攻破，则军队士气会大降。攻方的步兵部队靠近城墙时，会多出一项"爬城墙"的指令，不过上去后便下不来了，这点需玩家注意。《龙腾三国》中同样有精采的武将单挑，但必须武力超过75的武将才能有单挑能力，这点设计似乎更具有真实性与客观性，无论如何叫武力二、三十不到，手无缚鸡之力的书生谋士主动去提刀打杀总是说不过去的。另外，战后的敌方俘虏会自动为我方的一员，可是忠诚度不会很高。将领忠诚度若低于60，则极易叛逃。古今大事，唯有人的因素是最重要的，贤君忠臣是治国平天下的关键所在。

《龙腾三国》尽管还有很多不尽如人意的地方，但将三国游戏做成角色扮演+历史战略+SLG这种新类型，实在是令人欣喜。我们还是应该赞美智冠太极工作组这种勇于创新的制作精神，同时也期待《龙腾》的续作会以更成熟的风貌，吸引玩家再入三国沙场。

编后缀语

《龙腾三国》与《三国志·英杰传》不同，在某些方面更像《侠客英雄传》，以至于一些朋友为它的分类是RPG还是SLG而争论不已，我想好的游戏往往会包含多种风格与模式，正所谓"分久必合"。我们亦可不必用旧的框架来讨论一些新GAME的归属，相信随着游戏的发展游戏分类亦会有更科学的定位。

——责编阿魔

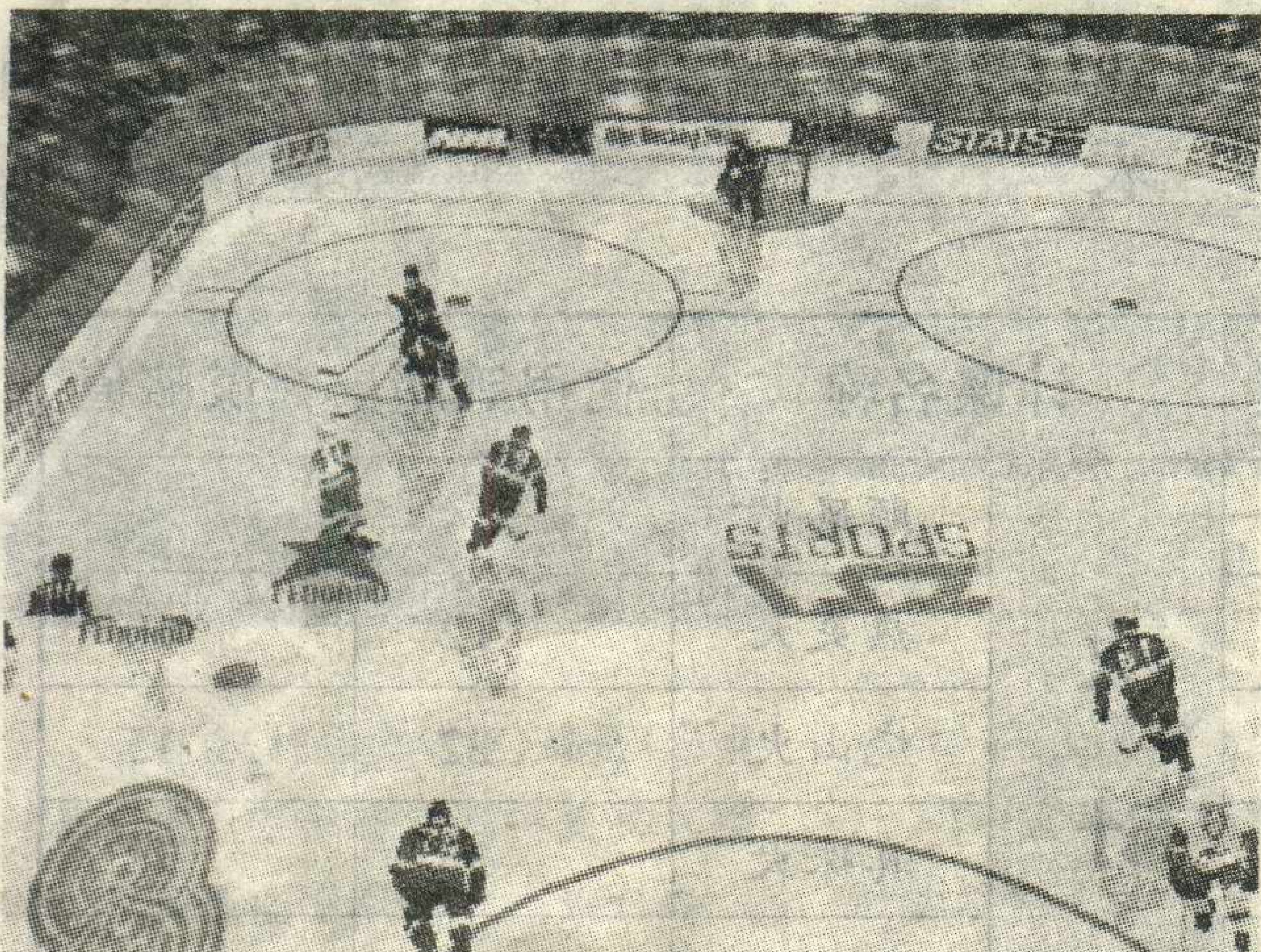
★注：本游戏在捷径电脑公司有售，地址同本刊。

附 表

计谋名称		使用等级	耗谋略值	计谋名称		使用等级	耗谋略值
水计	暴雨水	5	5	火计	顺风火	4	4
	激流水	15	12		热炎火	12	10
	洪 水	24	18		烧山火	22	15
	山洪水	30	25		真珠火	35	22
	水龙计	50	30		火龙计	45	28
风计	急强风	7	7	雷计	迅雷电	10	10
	刺骨风	18	15		劈山雷	22	20
	寒冻风	28	20		轰天雷	32	30
	龙卷风	42	28		霹雳雷	45	40
	风神计	52	35		电神计	55	45
石计	落石计	6	6	兵计	召民计	6	10
	乱石计	17	14		召贼计	15	15
	炮石计	27	20		召盗计	25	20
	山崩计	40	28		召兵计	38	25
	石神计	52	35		神兵计	50	35
力计	重力计	10	10	心计	辱骂计	9	8
	奋力计	19	18		疑心计	14	12
	死力计	28	25		混乱计	26	16
	勇武计	42	32		内哄计	41	20
	战神计	54	40		叛乱计	51	25
奋计	振奋计	11	10				
	励心计	17	15				
	激励计	29	18				
	鼓舞计	43	22				
	大义计	53	28				

三国福音

二十一世纪纵横公司即将推出《三国风云》，一部“魔兽争霸”式的三国游戏。智冠亦将推出《三国英雄传》，这无疑是三国迷的最大的喜讯。



冰球96

■文/刘振宇 李伟

出品:EA SPORTS(电子艺界)
类型:体育类(SPG)
容量:616M

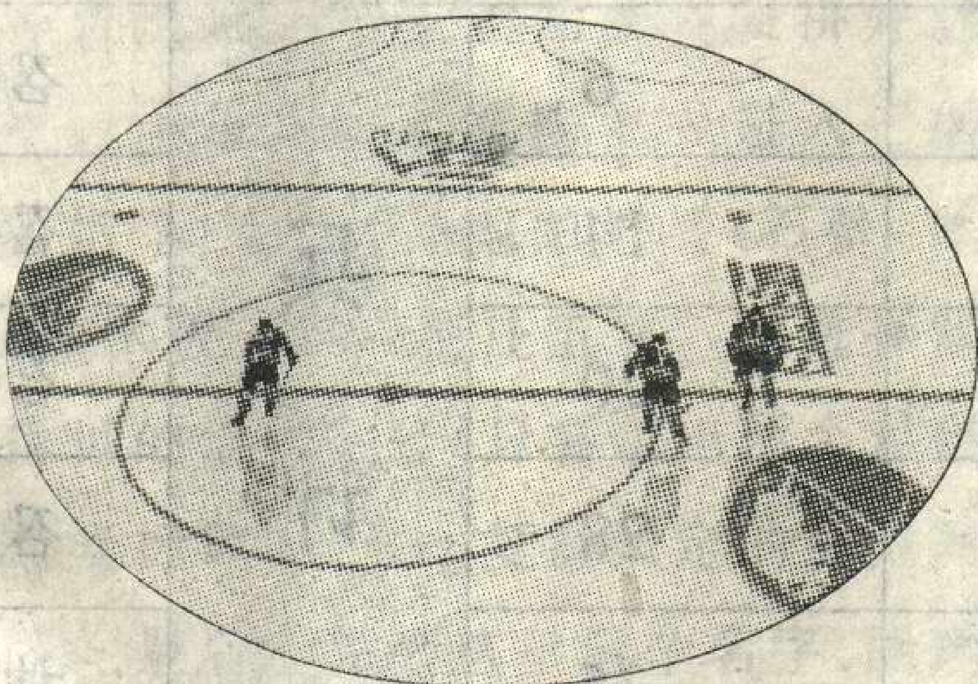
《NHL 96》是EA SPORTS公司推出的又一体育类精品游戏。如果你酷爱玩《FIFA 96》和《NBA 96》的话,相信你同样会被《NHL 96》深深吸引,成为该游戏忠实的玩友。

NHL是National Hockey Leagues(美国冰球联盟)的缩写。冰球在美国是极受大众喜爱的一项体育运动,其普及程度不亚于篮球。它的特点是速度极快、拼抢激烈、场面火爆。每队上场队员有六名:一名中锋、一名左边卫、一名右边卫、两名后卫,还有一名守门员。在场上,不仅要靠队员个人熟练的滑冰技术和盘带技术,更需要队友间默契的配合才能破门得分、取得胜利。

安装游戏时的三种模式:MINIUM(最小模式)、RECOMMENDED(推荐模式)和OPTIMUM(最佳模式)。一、最小模式:将必需的文件装入硬盘,因而能节省你的硬盘空间。由于许多数据要从CD盘上读取,所以运行速度相对慢一些;二、推荐模式:要多装入一些文件,较多地占用了你的硬盘,但游戏速度却提高了;三、最佳模式:此模式占用硬盘较小,而游戏速度较快。采用哪种方式,取决于你PC机的配置。

进入游戏后,你首先欣赏到的是近一分钟左右精彩的NHL场面,这将激起你对NHL的极大兴趣和极强的求战欲望。

场面过后,需要进行一些设置。在MODE(游戏方式)一栏中,你可以从以列四种方式中选择其一:EXHIBITION(表演赛)、SEASON(联赛)、PLAYOFF(淘汰赛)和MODEM(两台电脑间连线对打)。联赛要进行一系列的比赛,可以开始一个新的赛季或继续某一个已经存在的赛季;而淘汰赛较联赛要激烈一些,你可以从东西部各八支球队

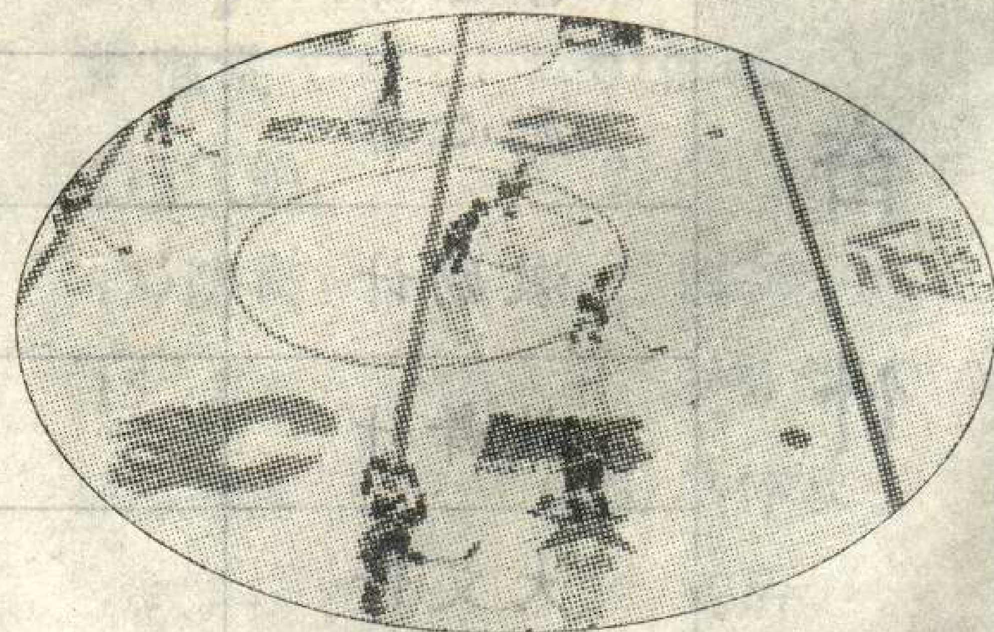


中任选一支(这十六支球队都是美国最优秀的球队),一轮又一轮地博杀,争取冠军,得取STANLEY CUP(斯坦利奖杯)。

如果你是一个NHL的新手,还是从表演赛练起吧。选定EXHIBITION后,再选LEVEL(比赛水平),这里有ROOKIE(初级)、PRO(高级)和ALL-STAR(超级)三种供你选择。"超级"则对玩家有着非常高的要求,你会遇到极快的攻击和凶悍的防守。既然如此,不妨从初级玩起,先找找感觉才是。

进入OPTIONS(选项)一栏,点击一下后,进入OPTIONS屏。左边五项是对声音的设置(五项中的最后一项为SPEECH,即现场解说,建议处于ON状态,这样才有更佳的现场效果);右边四项对游戏控制的设定;下边还有一栏DETAILS(细节),点击一下进入细节设置屏,在此屏中可以改变画面的解析度,还可将地面的反射和队员的姓名等选项打开,也可改变摄像机的角度等等。

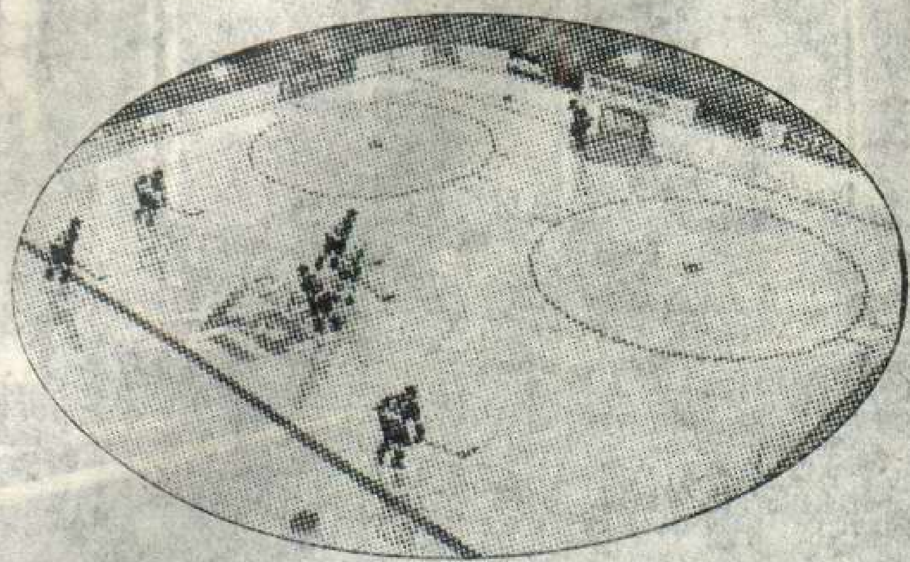
确认每一层设置后,我们便进入NEW GAME屏(新的比赛),在这里你可看到双方的队标,分别代表参赛的两个队,左边为主队(HOME),右边为客队(AWAY)。点击队标下的左/右箭头可选出你喜欢的球队,并且此队的几项技能排名也会显示在屏上,如SCORING(得分)、DEFENCE(防守)、CHECKING(干扰)等。点击两队标间的RULES(规则),则出现RULES屏,在此你有权对比赛的规则作一些修改。举例说,如果你不愿意队员因为犯规而被罚出场(有两分钟和五分钟两种),可将PENALTIES置于NOT CALLED;如果不愿发生队员受伤的情况,可将INJURIES置



于 OFF；这里还可改变比赛的时间长度（PERIOD LENGTH），分 20 分钟、10 分钟和 5 分钟三种；有趣的是，规则中还可由你来选择是否同意打架（FIGHTING），如果你选择了 ALLOWED，那么在你比赛过程中很可能出现打斗场面，当然，其结果是双方同时被罚出场 5 分钟。玩归玩，真正的体育比赛应该遵循职业道德，打架斗殴应当受到严厉的惩罚。

在这些设置被确认后，将进入 CONTROL SETUP 屏（控制设置）。本游戏可以同时四个人玩，分别使用鼠标、键盘、游戏杆 1 和游戏杆 2。被控的队员身下会出现一个“星”，而不同控制者通过“星”的不同颜色来彼此区分。

之后，我们便可进入真正的游戏了，下面这个表会使你快速地学会控



制比赛。

在比赛中，你可以随时暂停，只需按一下键盘上的 ESC 键。这时会出现一个 GAME PAUSED 屏（游戏暂停）。这里又有五项服务：1、EDIT LINE（编辑换人），在冰球比赛中常以组为单位换人，因此我们可以合理地搭配队员，分成四组。在游戏的过程中，当上方出现 LINE CHANGE（换人）时，同时击传球和射门键，便可换上被点亮的一组；2、REPLAY（重放），选择此项后，可重放精彩的射门，让你再风光一次；3、CONTROLLERS（控制）；4、RULES（规则）；5、SAVE GAME（存储游戏）。此三项不再阐述。若想继续比赛，点击 RETURN；退出比赛点击 QUIT。

好了，经过以上介绍，你已经可以基本上驾驭比赛了，但若想玩得更得心应手，成为一流的玩家，下面内容是你进级的必修之课。

一、争球。

真正的 NHL 比赛中，争球会出现 80 次以上，你必须习惯，它是冰球运动的一个重要组成部分。争取更多的球意味着你有更多的机会赢得比赛。争球时先控制好方向，使其指向你的一个队员，在冰球掷低的一刹那按传球键，这样争得的球就会迅速传选定的队员。

二、滑行。

冰球运动员必须具备良好的滑行技术，所以在游戏过程中你首先要学会的便是如何轻巧、准确、迅速地控制你的队员。在此建议你使用游戏杆，它能令你玩出更多的花样：控制好前进的方向，双击游戏杆则可加速滑行；当与前进的方向相反时双击游戏杆，即可做出急停的动作。

三、传球。

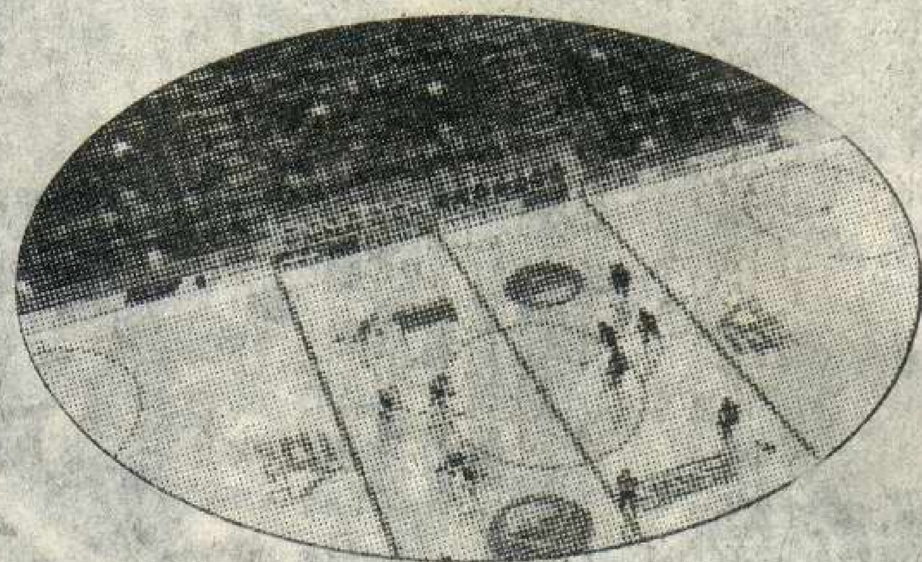
前方有队员防守时，传球是突破对方防守的最有效方法。传球时一定要将方向指向你的某个队友，否则传出的球是盲目的。下面教你两个技巧：1，将游戏杆调好方向，对准一个队友按下传球键，当传球完成时松开此键并再按一次，则球会又传到你的球杆下；2，同样对准一个队友，按下并松开传球键，在球传到位之前将方向对准另一队友并按下和松开传球键，球会迅速传给第二个队友。在体育比赛中，时间就是胜利，所以每一秒都要力争。

四、防守。

靠近对方带球队员按传球键，可用球杆干扰对方；按射门键，则可冲撞对方队员；也可以同时按传球与射门键，用来干扰敌人的射门，但此时你必须位于对方持球队员与你的球门之间方有效。有一点需要提醒，若防守过于凶悍或使用不合时宜，你有可能被罚出场。还可能引起场上斗殴。

五、打斗。

移动方向使你靠近或远离对方。当你与对方很近时，按传球键将击中对方身体，按射门键将击中对方头部，同时按传球与射门键便可抓住对方。一般来说，打输的一方会先被清除出



场，然后才是胜利的一方。

六、守门。

守门员是最后一道防线，如果我们想控制他的话，首先要在 RULES 的设置中将 GOALIE CONTROLS（守门员控制）设为 ON 状态。如果已设置好的话，按下换人键（即传球键），直到守门员身下的“星”亮时再松开。此时便可控制门将了。按射门键可以救险球，同时按传球和射门键，可用球杆来干扰对方。

七、射门。

成为一个最佳射手当然是每个玩家的梦想，如果你想大力射门的话，按下射门键请先不要松开，因为射门的力度取决于你按下时间的长度。如果你想假装射门，那么只需在松开射门键之前按下传球键，于是射门就取消了。如果在门前将球传来传去突然施射，守门员往往反应不及；只要按住传球键，在球传到位之前迅速按下并松开射门键，就会快速完成传球——射门这一动作。

由于篇幅的限制，我们不再一一尽述游戏中的其他细节和技巧，由你在游戏中自己摸索了，相信你会玩得比我们更好，而成为一名真正的职业冰球运动员。

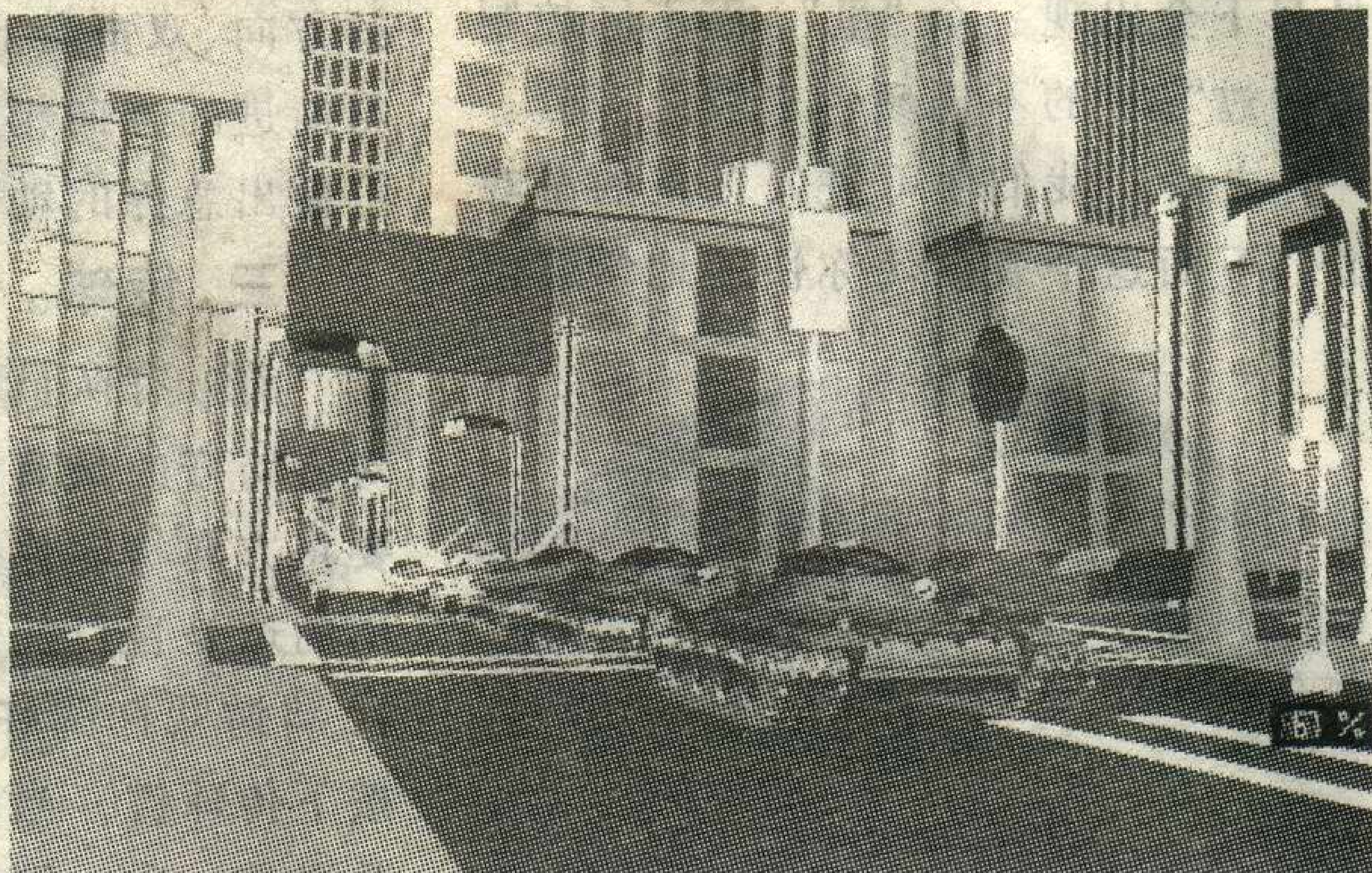




出品	松岗
类型	策略类(SLG)
容量	14M
配置	486/33/8

■文/吴晓冬

天刚破晓，空旷的原野上响起隆隆的马达声，你的装甲师已经集结完毕，准备进一步内陆攻击。就在昨天，第一侦察师已成功地登陆，并修筑了坚固的滩头阵地。为更好地配合集团进攻，他们还占据了一座小城镇。你的装甲师不会令他们失望，虽然对手是强大的ECC第三机械化师，他们妄图阻止你对敌总部发起的进攻，但这一切都是徒劳的，他们最终将在你的战车下化为齑粉。自信当然是有根据的，为打赢这场战役，你配备有大量的MK－V1重型坦克，它拥有1250马力的喷气式涡轮引擎，双联座155MM口径反坦克炮，火力之强可想而知，再加上700MM厚的装甲，更使它冲锋陷阵所向披靡；此外，为防万一，你还为部





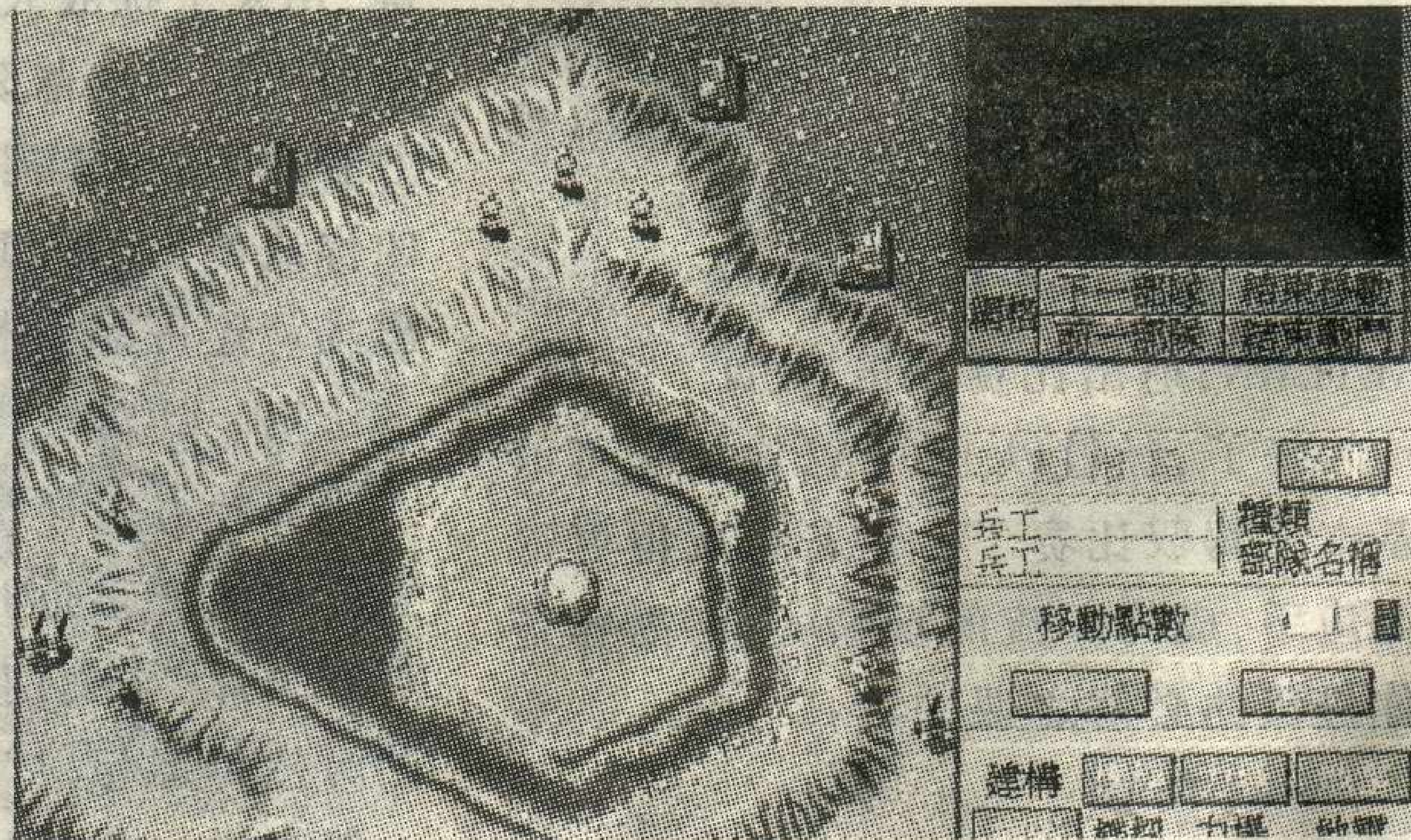
队配置了炮兵，阵地上安放了数门275MM口径的阿玛戈顿重型榴弹炮，及射程达300公里的对地飞弹。怎么样，实力不凡吧！加上其他的众多装备及你高超的指挥才能，我军的部队安能不所向无敌？看吧，光荣必将属于你和你勇敢的士兵。

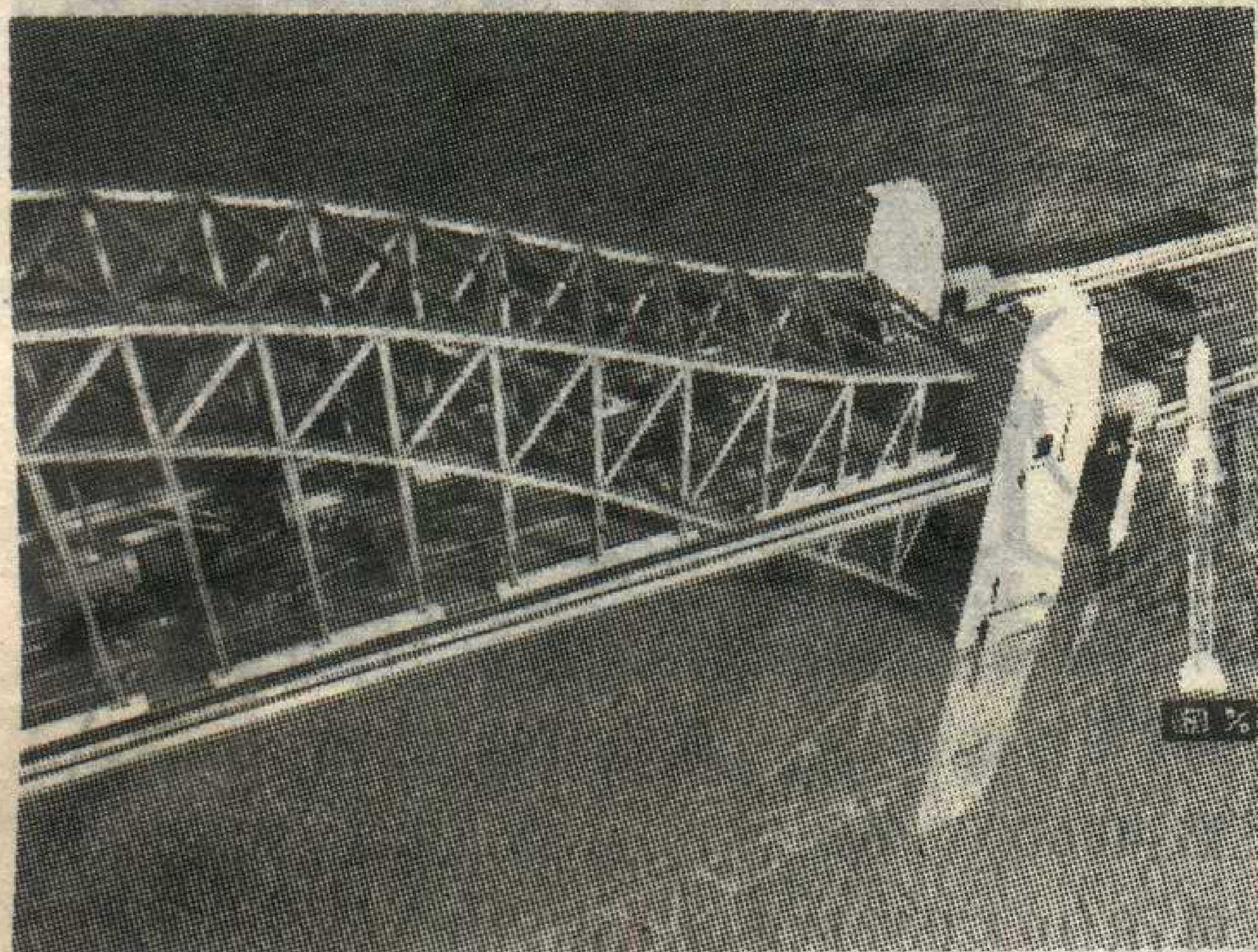
这部由松岗出品的《烽火沙丘》不同于西屋(WESTWOOD)的沙丘系列，是一款纯战棋类的游戏。它以战胜对手为唯一目的，不必经营。画面做得比较精致悦目，整个游戏共分三十三关，按容易、普通、困难分三档，每档又分别有四、十七、十二关。该游戏特点在于可自由选关，而非一般的进级式，让你玩得比较轻松，自由尝试各种情况下作战的乐趣。没有那种过不了关进退两难的遗憾。

该游戏可单人参与或双人，分红蓝两军对抗。你可选择一支并为它命名，然后选择一场战役载入。游戏将告诉你该战役发生的背景，并提出红蓝两军各自的战斗目标。你要把它记在心里，因为它是制定作战方案的基本依据。

排兵布阵

你可以让计算机自动给你编排部队或手动自己编配，每一关都会有不同的配置，不同的部队，而不象有些战棋类游戏中一直拥有一支出生入死的子弟兵。我比较倾向于



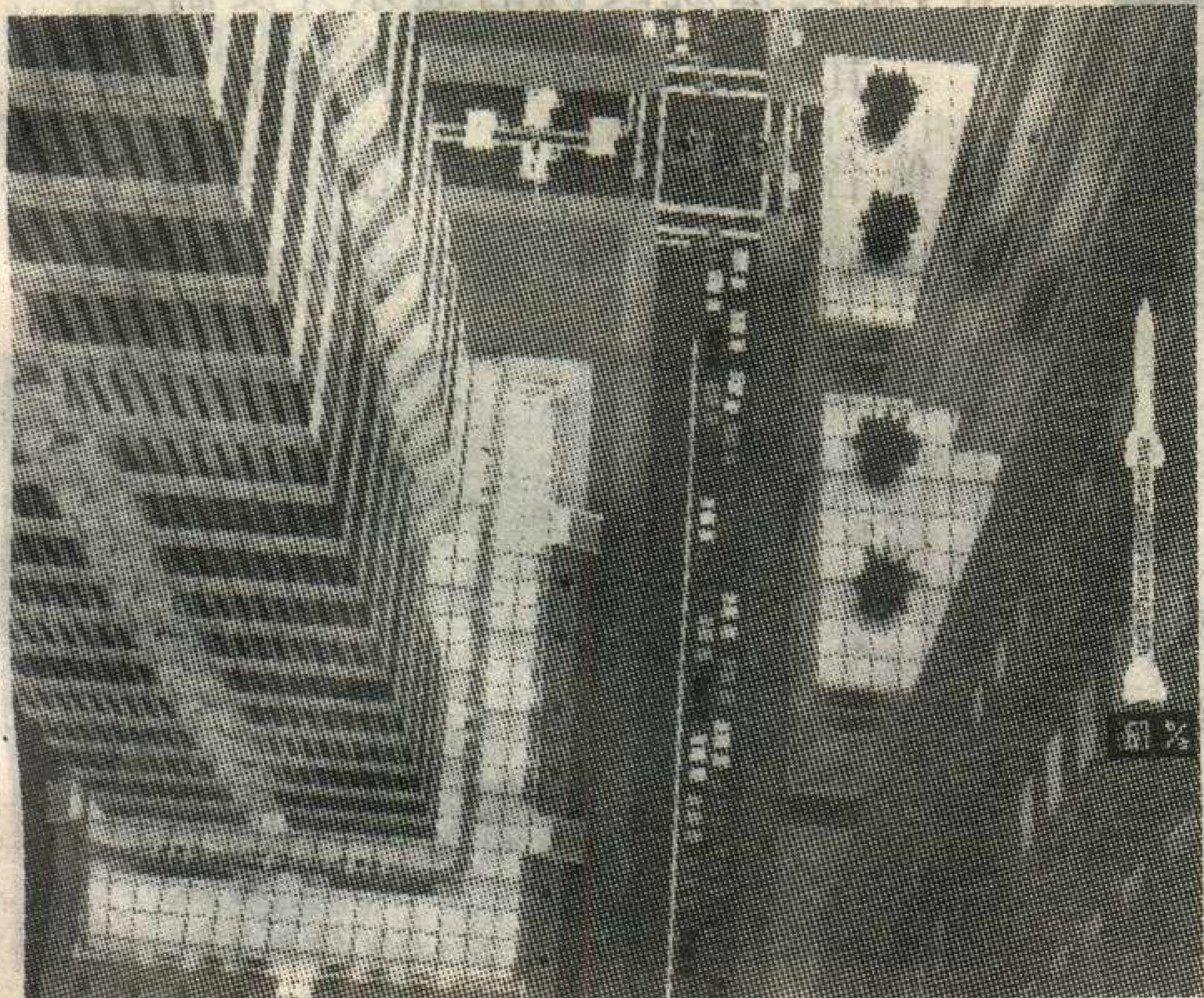


自己动手编配，因为计算机的编排比较松散，且我老觉得它爱买便宜货，重量而不重质。自己动手就可完全按照自己的意愿，而且可把部队直接布防在前线，尽快地投入战斗，免去中间调运之苦。在战场上你要把装备布置在自己的势力范围之内(势力范围由计算机给定)，这大概是怕你把坦克大炮直接放在对方总部的门口吧！

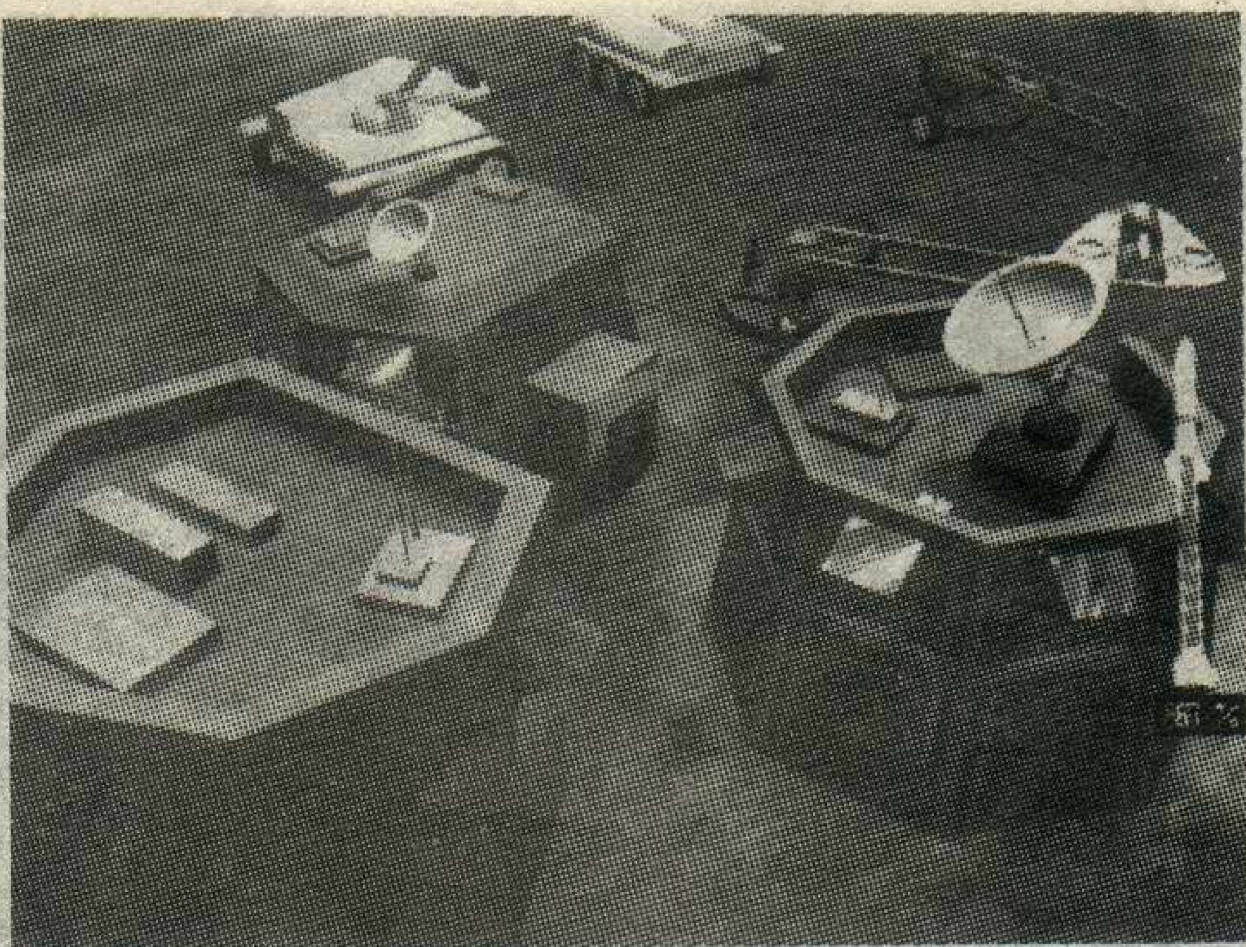
武器装备

就武器而言，当然价格越高的越精良了，但有限的军费使你不可能什么都拥有。这就需要你根据地形、目标、要求等精打细算。在陆地作战中，炮兵是非常有用的。它的杀伤力巨大，且射程远，攻击域广，加上间接开火能力，使它能在战役中先期消灭敌人有生力量，为装甲部队的平进扫清道路。其缺点是移动距离短，即机动性差，装甲薄弱，因此最好布置在装甲部队的背后和侧翼，这样既不防碍大部队的推进速度，又能及时地提供火力支援。还可以将其部署在要道边的高地上，它将严密地扼守交通咽喉。(既然炮兵打击范围大、火力猛，那么敌人的炮兵对我方部队的威胁之大可想而知。因此，在可能的条件下，应首先打击敌人炮兵。)游戏中炮兵包括轻型炮兵、重型炮兵和对地飞弹。我偏爱后两种炮兵，虽价格不菲，但很值。

装甲部队是主要突击力量，其中超级坦克炮粗甲厚，是上上之选，但价格较贵，故大多数战役中以重型坦克为主战坦克。它机动性强，集团作战很有威力。此外还有中坦克和自走炮，也是进攻力量的中坚。其中空中坦克价格同重型坦克相同，火力虽弱一些，但机动性更强，可在水面上作战，故它无可非议地成了湖海作战中不可缺少的利器。



一般在飞梭的配合下，由海面上对敌侧翼发动进攻，可减轻正面部队的压力。飞梭、装甲运兵车这些轻武器由于价格便宜、机动性强，可用于侦察和吸引敌人的火力。



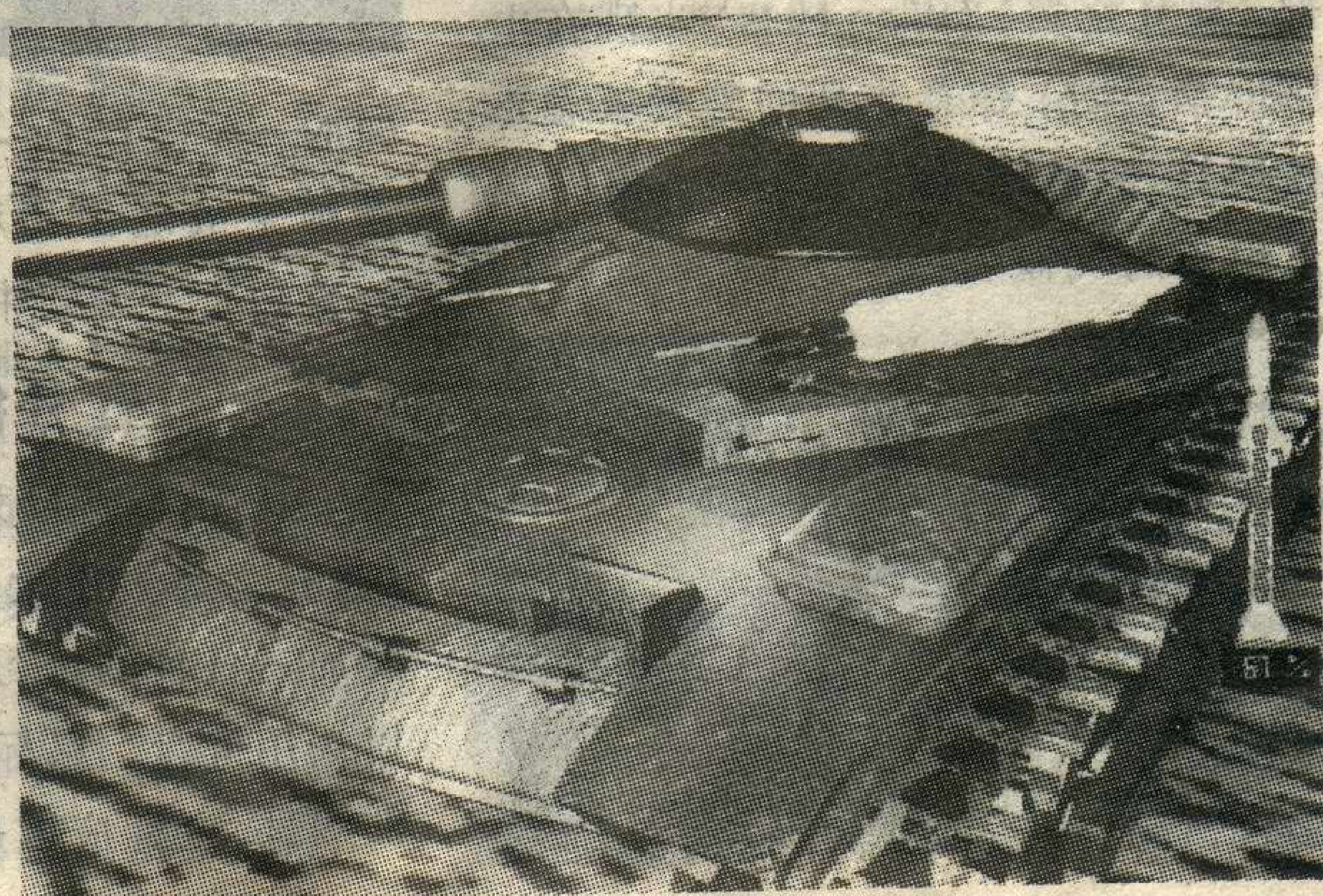
在武器人员中有三个军种：步兵、重装步兵和兵工(据说他们都有博士学历，我看其实就是工兵而已)。他们的主要任务是配合部队进攻和保卫总部，其中重装步兵的机动性和攻击性相对较强，可配合装甲部队的行动；步兵由于能力较弱，一般用于执行保卫任务。兵工的职能是架设桥梁、埋放地雷、建设力场或进行破坏活动，是进攻中不可替代的力量。

投入战斗

部队部署完毕后，紧接着就是移动。最快捷的是沿公路行进，其次是草地，在丛林和高地上移动很缓慢。在部队密集的地区，可让机动性强的部队穿越丛林和高地，把公路留给机动性较差或是主攻部队使用。做到齐头并进，避免孤军深入。

每场战役都有规定的回合数，这大约也是战棋类游戏的传统了。每一回合包括移动和攻击两个阶段。所有武器都有各自的攻击范围，但不是攻击范围内的敌人都可受到打击。有时你和目标之间存在着障碍物，例如敌人藏在树林中或躲在山后，你就无法攻击。不在同一地形上时，需要间接开火能力，而大部分装甲部队无此功能，这就更加显示了炮兵的重要，否则看敌人近在咫尺就是打不了，只有干着急。当对方的炮兵较多时，不要用装甲部队强行突击，尽可能地用炮兵击毁敌人炮兵，因为装甲部队没有间接开火能力。

《烽火沙丘》是最近见到的一款较好的战略游戏，虽不是尽善尽美，但确有一定风格，喜欢战棋类的玩友，值得苦战一番。





★文/梁华栋

在梦与翼的时空里，辉煌也许只是瞬间的痕迹，但那追风逐日的豪情却永留碧空……

疯狂之翼

英文名称:WING NUTS 容量:600MB
游戏类型:飞行动作 面市日期:1995.8
机型配置:486DX2/66 8MB + 2X CDROM
制作公司:ROCKET SCIENCE

对于模拟飞行游戏，相信大家都有一些难解的情结：飞行是迷人的，空战是火热的，可操纵却是复杂的……于是，在飞行题材的游戏世界里似乎就只剩下几只心比天高的孤鹰在飞翔，这也许是游戏作者所不愿看到的。



直到最近一两年，这种悲惨的景象才得以逐渐改观。记得笔者最初玩到的一部新派飞行动作游戏乃是《星球大战：反戈一击》，其以尾追视角表现的飞行姿态相当地富于动感，而简便的飞行射击控制更与游戏机毫无二致，当时笔者心中就有一种预感，认为这种设计概念一定会得到发扬光大的。于是，当火箭科技公司的这部《疯狂之翼》(Wing Nuts)出现在电脑屏幕上时，惊喜交加的笔者就忍不住要好好飞上一圈，嘿，还真有一派王中王的气概哩！



名机荟萃

第一次世界大战中，参战各国使



飞行器成为战争的直接工具，而这种新型的作战模式也造就了一代英雄。在《疯狂之翼》里，您所扮演的美军飞行英雄将驾驶著名的“骆驼F-1”双翼机驰骋蓝天。在战斗中还有许多历史上名噪一时的战斗机纷纷登场，象什么小海豹、信天翁DV、信天翁DVA及第一次世界大战的TOP-



GUN——福克Dr-1三翼机，这种因德国空战之王历秋芬而得名的红色公爵却是本游戏中最呆的枪靶子。

五分钟ACE

从菜鸟成长为王牌飞行员，在《疯狂之翼》里大概只要两分钟的讲解加三分钟的练习。游戏控制方面可以选用键盘、鼠标及摇杆，经过笔者的测试，鼠标应该是最好用的。

游戏主要讲述了一次大战中美国空军飞行员与德军斗智斗勇的辉煌经历。您所面临的敌人除了各种型号与特性的敌机之外，间或还要执行轰炸桥梁、攻击拦阻气球直至击毁大型齐柏林飞艇等任务。在攻击时以鼠标移动机关枪的准星，鼠标左键发



射，而飞行姿态就甭管了，瞧，就这么简单。至于敌机则会在您面前左躲右闪，作出各种规避动作，如果您不能在一定时间内击落敌机，它就会绕到您的背后试图反击，而这时就是飞行技巧发挥作用的时候了。您需要立即按住左键，挥动鼠标，让您那架心爱的“骆驼”沿不同的方向作出半滚倒翻、垂直爬升或高速俯冲等机动动作，籍此摆脱敌机的追杀并反制之。

其实这部游戏给人的基本感觉极像各位在游戏机中心玩到的飞行射击片。比如，屏幕顶端有标志敌我





战机损害程度的指示条；在战斗过程中还会随机地弹出一些奖励物品，诸如加血的急救箱，暂时无敌的飞碟，冷却枪管的礼盒等等。一旦出现这些东西，您可千万要眼疾手快地用机枪打中它们，说不定这就是您过关的救星呢。

射击的准确度是取胜的要点，如果您在某些关卡中不能在四、五个回合内将敌机击毁，高级别的敌机就会释放烟幕干扰您视线，然后他会神不知鬼不觉地绕到您背后，轰！他的秘密武器会立即把您送进地狱，除非您的机动规避真的够快。

简直就象拍电影！

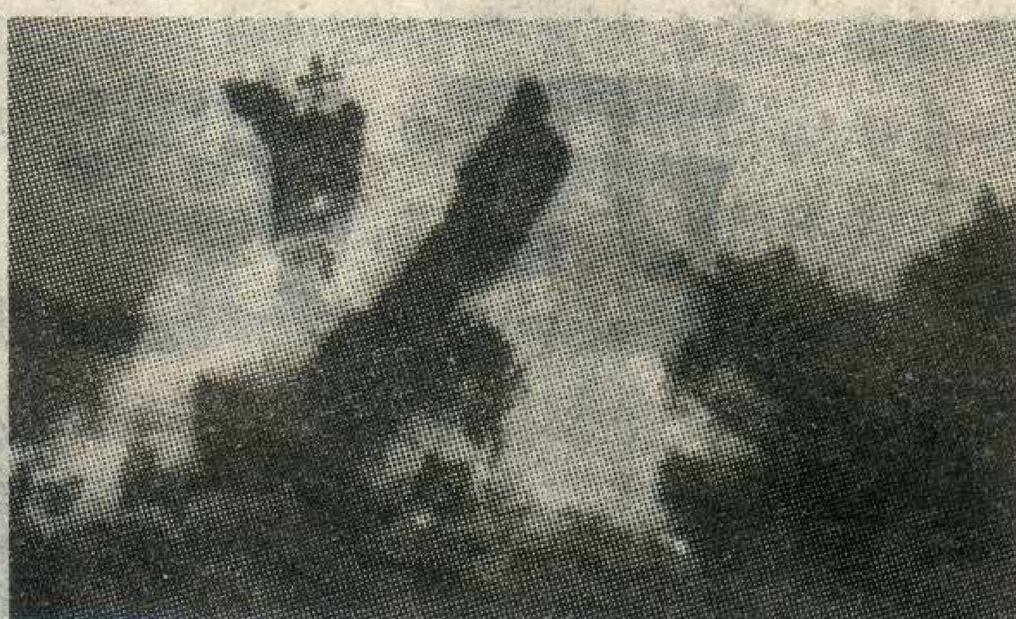
拍电影？难道我不是在玩一个飞行射击游戏吗？当然是，但还不止这些。这部游戏的背景影片从头到尾都是由摄影组实地拍摄、剪辑而成，您的飞行表现将决定这部“王中王Ⅱ”该如何演绎。飞行过程中会不断地切换各种角度的飞行镜头，象什么起飞、巡航、轰炸、缠斗都会因不同的时机有丰富的演绎，而空战间隙里演员们的精彩表演也让这部游戏热闹非凡。其实玩这部游戏并非最大的享受，欣赏屏幕上的秀丽的风景以及感受战鹰上下翻飞的惊心动魄也许比捏着鼠标紧张得直冒汗来得舒服吧。想想为了拍摄这些难得一见的特技飞行场面，飞行员们不知要为此付出多少汗水！



游戏中亦不乏丰富的背景音乐烘托气氛。象游戏开始时播放的浪漫曲调，战斗时摇滚风格的震撼音乐，加上机枪的扫射声，炮弹的轰鸣声，战机的呼啸声等等，可以说，这部游戏从头到尾是绝无冷场的。

我的PC能行吗？

别担心，要让这些古董名机飞起来并不太难，一部双速光驱、8MB内存的486DX2/66再加上VLB或PCI的显示系统即可飞得很爽。尽管在游戏的全过程中都在不停地播放压缩影像，但因为其解析度是320×200×256色模式，所以笔者测试的结果应该会让苦于升级的读者开心吧。其实VGA模式如果处理得好，其效果也决不逊于SVGA模式，而且在处理速度方面还会有所补偿。希望游戏制作群能在这方面多下些功夫，这样的话其作品一定会拥有更广阔的市场。



意犹未尽

尽管在打过《疯狂之翼》的六大关卡之后已经累得手臂僵硬，但笔者还是对游戏已经结束了的事实感到无法相信。与游戏过程中的大量的剧情相比，游戏的结局实在是显得过于匆忙。可能没有几个玩家会如笔者一样眼巴巴地读完了全部制作人员名录后才彻底死心（就这么点儿东西呀），但失望之情已经写在好几位战斗至此的朋友脸上了。不过，游戏主菜单中有一个DEMO选项倒有不少可看的内容，这也权且算是几分安慰吧。

另外，当您将整个游戏完成之后，您就可以在主菜单上选择六个关卡中的任意一关开始游戏，这是对过关者的特殊表彰。所以，笔者将C盘上的ROCKET目录小心保存在软盘上留作纪念，同时期待着新的挑战能尽快到来。



西楚霸王—项羽

（全攻略上）

■文/吴冠军 蔡熠天

出品:熊猫
类型:RPG
配置:486/66/4+SB+CDROM

《西楚霸王》实是一部历史巨作。可以说是自《仙剑》以来第一部也可用杰出二字形容的中文RPG。虽然其中情感纠缠、爱恨情仇不及《仙剑》，但气势之磅礴却是无人能及，且没有令人头疼的迷宫。熊猫公司向玩家证明了他们不仅是格斗游戏制作的"霸王"，更是制作RPG的实力派高手。

序

秦王政二十二年，秦王出兵攻楚，楚军难以抵挡，一败涂地。

秦王政二十四年，秦军发动毁灭性攻击，楚将项燕兵败自杀，楚国灭亡。

秦王政二十六年，秦国统一天下，人民从此陷入苦难之中……

第一章

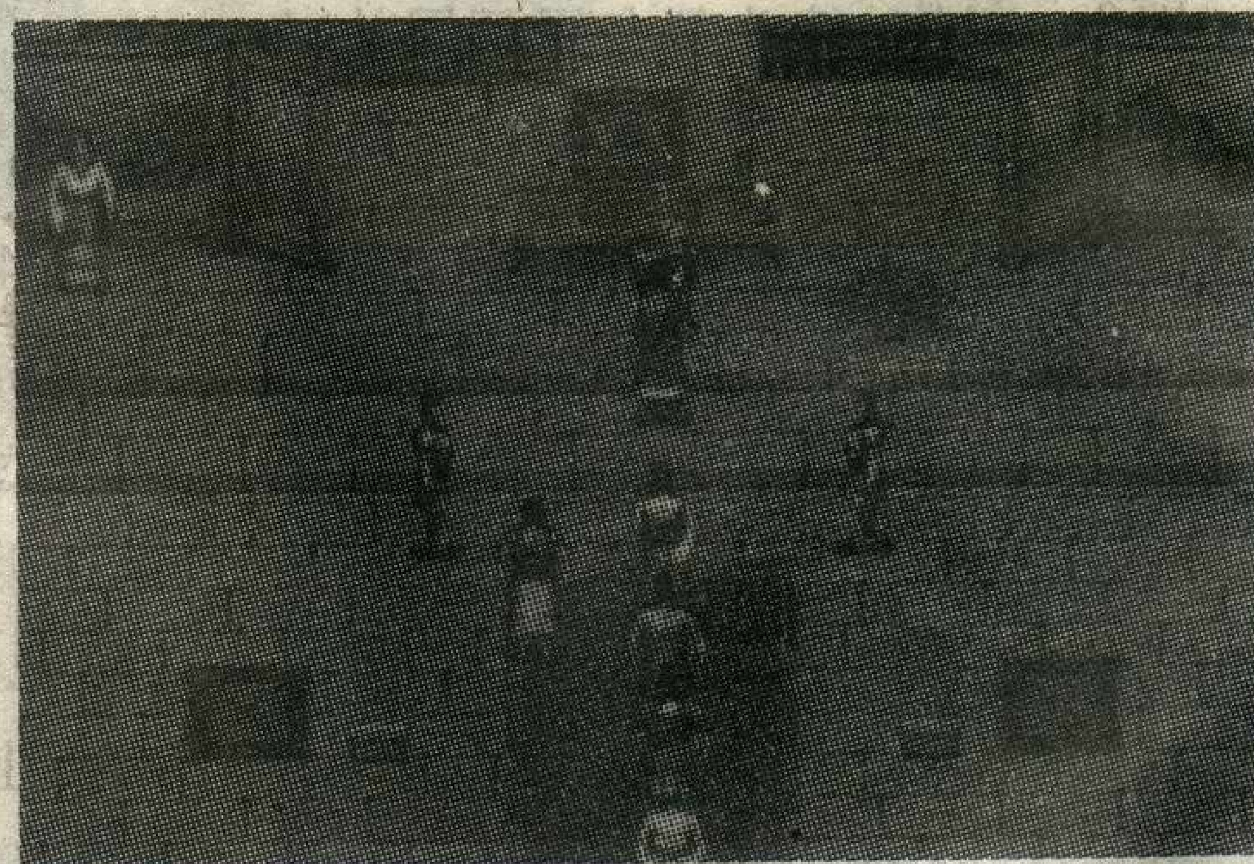
自古乱世出英豪　项梁项羽起江东

这一日项羽正在书斋看书，被叔父项梁唤至大厅，原来是会稽太守殷通有急事要召见项梁。时值陈胜吴广起兵抗秦，天下大乱，贪



官殷通召见项梁又会为了什么呢？项梁让项羽去城中了解一下民情，自己赶赴太守官邸。项羽进得门来，在隔壁老李家得知老李为遗失珍爱的幸运符而苦恼不已。项羽不费吹灰之力，在杂货铺对面的小胡同拐弯处找到失落的幸运符，老李为了表达感谢之意赠金500两。有了金钱，赶忙上武器铺、杂货铺武装一下自己吧。在城的右下角民宅中了解到一民妇的丈夫牟海被强盗洗劫，身陷盗贼窝。项羽立即出城，在会稽城西北方树林里找到贼穴，杀散小贼。进营却发现牟海昔日好友韦德为夺牟海妻，勾结土匪头子李都杀害牟海。项羽义愤填膺，怒捣匪窝。回到城中，将牟海遗物手镯送还其妻。出门又闻狗官啬夫公报私仇，欲在长江岸边活活淹死范律。项羽怒不可遏，立刻赶往城北江边救下范律，杀了啬夫。此时故友钟离昧赶来通知，项梁让项羽马上去太守官邸，原来贪官殷通见陈胜吴广高举抗秦大旗，各地都有反秦呼声，也想趁机起兵反秦。因项梁叔







侄乃名将项燕之后，欲借他们来壮大自己的声势。可是燕雀安知鸿鹄之志，项梁雄才大略，怎甘心在一声名狼藉的贪官手下办事，项梁暗示项羽，当堂杀殷通夺兵权，项梁自领会稽郡守。接着项梁让项羽带着郡守币绶去说降守在会稽渡口的周达。此时钟离昧亦赶回加入队伍，项梁命其协助项羽。

出城先去东面森林救助受伤猎户，并结识壮士季布。到了长江渡口，周达欲兴兵替殷通报仇。这时可选择是否与周达作战。若选是，则项羽杀周达；若选否，则钟离昧对周达晓以利害，周达请降。现在我方力量薄弱，人手短缺，应选否，接纳周达。回城途中，正遇楚王陈胜派使者召平来劝说项羽赴彭城共举大事，并许以楚上柱国之位。项梁权衡之下同意出兵彭城，命项羽为前锋，率钟离昧等将北渡长江，召平亦在此时加入队伍。在长江口再遇壮士季布，季布感激项羽曾救其好友范律而愿追随项羽。



第二章

力平叛乱党 勇救虞美人

上岸后先进攻守北方渡口的秦军，项梁命项羽马上前往彭城。在东阳渡口遇到欲投靠项梁的东阳县令史陈婴，遂合一处，渡过淮水后，先去东北山地剿灭一伙土匪，替民除害，再往西行遇沦落为寇的英布、蒲君和吴芮。项羽单挑击败狂傲的英布，得知英布等人有意归顺项梁，遂将其引荐给项梁。英布告诉项梁陈胜已兵败身亡，驻扎彭城的秦嘉拥景驹为王。项梁大怒，立即命项羽、英布攻打彭城，讨伐叛贼秦嘉。由于英布等三将加入，项羽队伍实力大增，三军一鼓作气将彭城攻下，只可惜让秦嘉逃走了，其手下大将朱鸡石，余樊君请降。项梁因不知他俩是真心归顺还是诈降，故命他们率旧部去攻杀打驻守薛城的秦军，而命项羽去收拾潜逃至彭城西北的秦嘉。鼠窜之军哪里能与项羽的楚军抗衡，消灭秦嘉后以发现在其营寨左下方还有一土匪窝，但是空的，找出小贼鳖三闻知此处曾遭秦军突袭，因大头目不愿与秦军勾结而逃往他的拜把兄弟处去了。项羽寻至彭城东南方的土匪巢中，却发现一山难容二虎，昔日拜把兄弟却为头目之位争吵不休，项羽一怒之下尽杀之。去彭城北方营寨，结识敢于顶撞项羽的韩信，他说任何人无令符均不得通过。

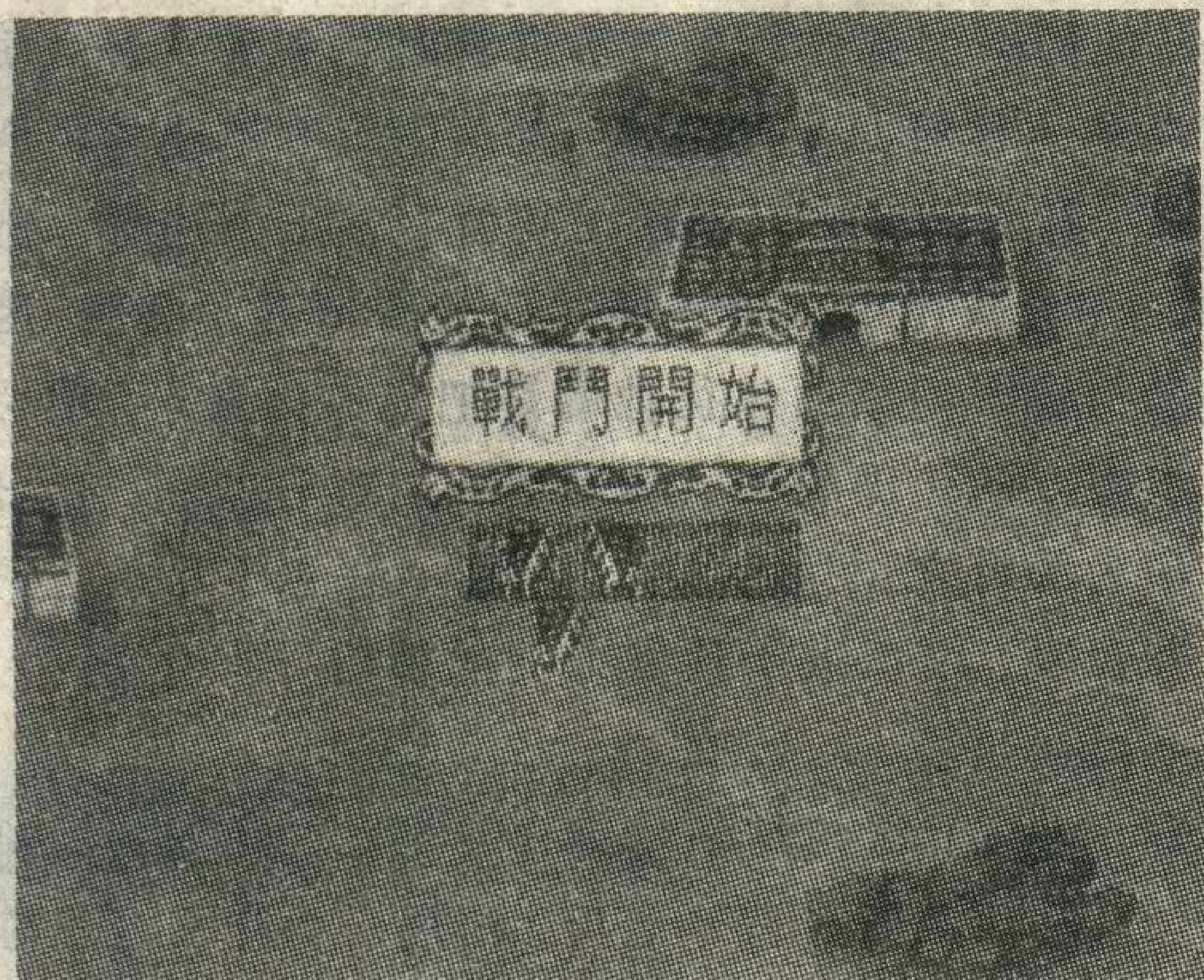
回彭城，在东北城角结识落难青年郑禧，项羽资助郑禧50两银子，好让其回乡侍奉老母。郑禧告诉项羽楚王陈胜曾有一把神器残云剑，该剑锋利无比，只是陈胜被杀后不知下落，但有一个叫柏登的人知道剑的去向。送别郑禧后于武器店门口遇一求救青年，答应帮助他后得知叫虞仲，其妹虞姬被秦军掳去。项羽立即赶往彭城西南方的密林中，杀溃秦残部胡戈等人，见到一美若天仙的女子，项羽拿出虞仲的玉佩证实她就是虞姬。回到彭城，虞家兄妹重逢，自是喜不自胜，虞仲告诉项羽他们打算回齐国。告别虞家兄妹回府衙中，正遇见朱鸡石狼狈而回，原来奉项梁命攻打薛城的朱、余军队已被秦军击溃，余樊君战死。为稳定军心，项羽将逃窜回来的朱鸡石斩首，转命项羽领兵进攻薛城。

第三章

薛城东三访范增 牧羊地寻认王孙

项羽引兵北上来到韩信把守的营寨，却不知韩信哪去了，营寨中反驻着一队秦兵，杀散秦兵后往东北进攻薛城，





又是一场硬仗，最终杀败秦将王离。进驻薛城后，项梁告诉项羽欲称雄，须得贤才辅佐，命项羽寻访隐居在薛城的贤人范增。

先去城内茶馆坐坐，闻茶馆掌柜就是“范曾”。一问才知道，此范曾非彼范增也。再去东北城角，与一居民交谈，得知范增有一好友吕马童住在城东。找到吕马童后，谁知他一口咬定不认识范增，只好再去问原先那位居民，才知需要给吕马童一点好处才行。项羽回头再找吕马童，许以100两金银，吕马童让项羽明日再来。闲来无事，去酒店逛逛，却无意中在酒店撞见柏登，柏登出言不逊，先不要将他扔出店门，而向他提起郑禧，他立即带项羽入后房，告诉项羽欲知残云剑下落，须找到曾为陈胜驾车的庄贾，也就是刺杀陈胜的凶手。当晚便在酒店休息一宿，次日再去找吕马童，他果然给项羽引见了范增。回府衙见项梁，范增向项梁提议拥楚怀王之后为王才能师出有名，赢得人心。据楚人宋义讲，当年楚王曾托孤宋义，但于乱军中被杀散，现已得知宋义的老仆抱王孙心逃到了薛城，并拿出半块龙首玉璧，言明另外半块玉璧就在王孙心那儿。此龙首五璧背面为一楚字，是楚王的信物。项梁遂令项羽去寻找王孙心，宋义把这半块玉璧也交给项羽，并提供了当年护送王孙心的老仆豫景左脸上有块黑斑这条线索。项羽同时在府衙中结识了前来投奔项梁的刘邦、张良。



出得门来，在城西一民宅中找到逃难于此的楚人孙公，细问之后他道出原委：原来当年豫景与王孙心全仗孙公收留隐藏才得以在战乱中偷安。孙公唤出豫景，他告诉项羽王孙心正在薛城东面的山地牧羊。项羽闻知立刻赶往城东牧羊地，找到了不知身世，化名王貌的王孙心，与他同回孙公家，豫景合玉璧，向王孙心讲明了他的身世。



一行人回到府衙，王孙心登位，仍号楚怀王。封宋义为楚国最大官令尹，陈婴为楚上柱国，项梁为武信君（无实权），刘邦为五大夫，共同抗秦。研究了当前形势后，怀王命令项羽、刘邦进攻济水北岸的战略要地——定陶。

即日出师，先往西走，于树林中收伏盗贼林仔仔，再掉师向北到达了济水渡口。

第四章

攻定陶将军露神勇 拔外黄项羽初显威

上岸后先痛杀守北渡口之秦兵，乘胜攻定陶再战王离，王离兵败而退。入定陶城先去酒店休息，恢复一下体力，出门见壮士龙且正追杀谋害城南胡宅一家六口的凶手，跟去一看，凶手鲁刚已被擒住，见抵赖不过，鲁刚只得交待城南角林商家还有同伙。与龙且一同杀入贼窝，却发现贼头竟然是陈胜车夫庄贾！庄贾虽坦白了残去剑的下落，怎奈项羽早已怒不可遏，一剑斩杀这个不义小人，调查屋中右上方小柜即可取得宝物之剑，壮士龙且也要求加入队伍。

回到定陶府衙，闻项梁不听宋义之言，并让宋义出使齐国，下令项羽、刘邦兵分两路进攻外黄，项梁自领余军镇守定陶。

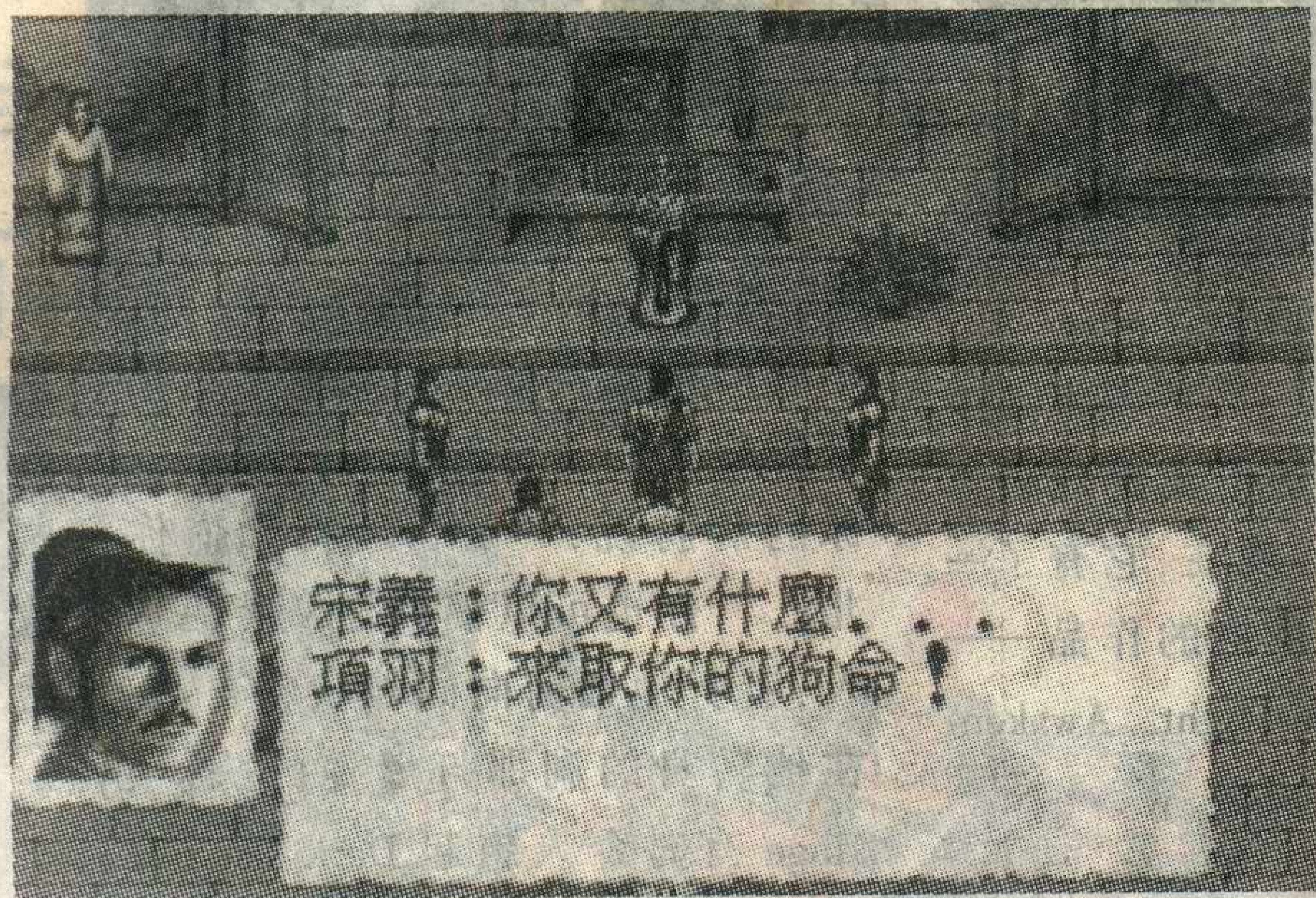
项羽率军过定陶渡口，杀散南岸秦军，接着一路杀奔

外黄。秦将始成怎是项羽的对手,攻下外黄在外黄东民宅中得知一老丈的女儿小虹日前被土匪强抢拜堂成亲,楚人项羽在此,岂容“王老虎”抢亲!立刻率军杀入东北方的山寨中,击败头目王在心,才知事情内幕。原来小虹姑娘早已与王在心私定终身,只是怕老父误会,故迟迟未说与老父知晓。而那王在心亦是一条好汉。误会释除,王在心亦有意加入楚军反抗暴秦,项羽帐下从此又多了一员将才。

第五章

因轻敌项梁殒命 为救赵项羽出兵

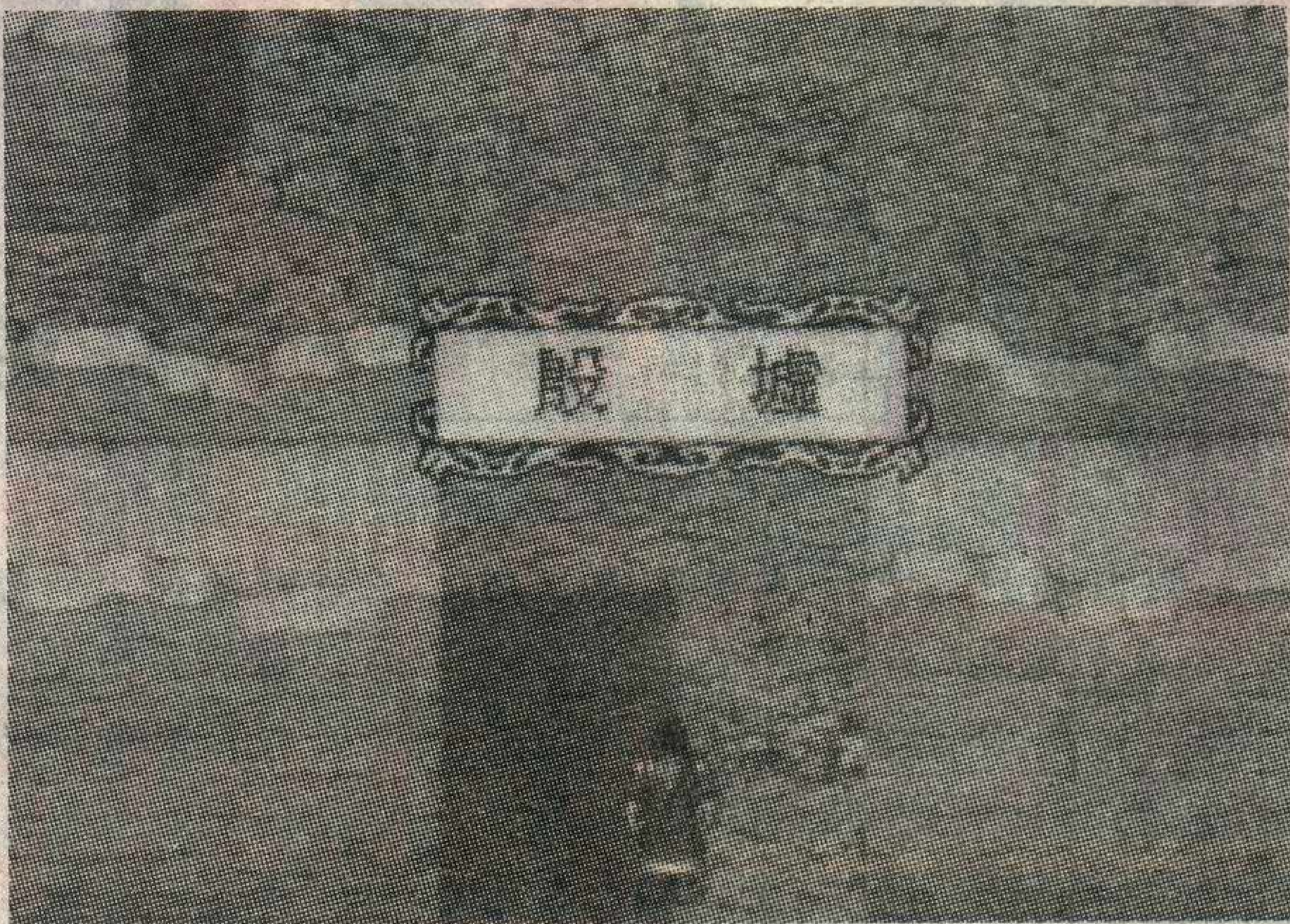
项羽回师外黄,刚进府衙便得知秦大将章邯亲率大军反扑定陶,武信君人少势孤,不幸战死。此时怀王使者吕臣赶到,告诉项羽怀王已从薛城迁都城彭,令项羽、刘邦回都护驾。项羽虽悲痛欲绝,但定陶秦军得到关中补给,势力



强盛,形势不允许与秦军硬碰,只得强压悲愤,与刘邦回师彭城。

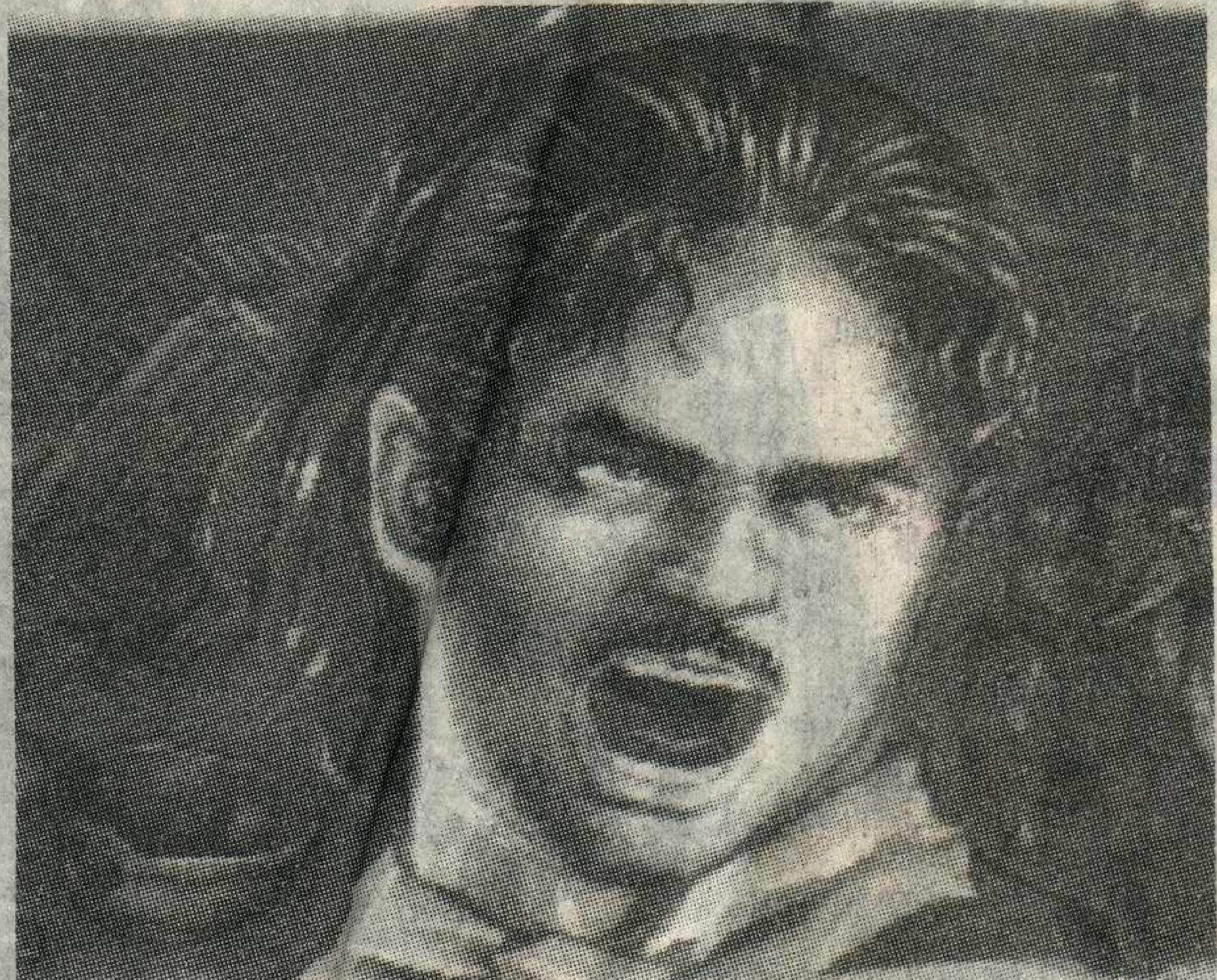
外黄城东有一捷径——穿过一片密林可径直回彭城。入城参见怀王,正逢齐使高陵君、赵使利泽赶来与楚国共商讨秦大计。从他们嘴里得知章邯杀死武信君后,认为楚国已不具威胁,故率王离等将浩浩荡荡移师北上攻赵。赵都巨鹿已被围住,危在旦夕。唇亡齿寒,赵国不容不救。而此时秦主力大军外离,关中空虚,正是攻秦的大好时机。于是楚怀王与众人约定,谁先入关中,谁就为关中王。令尹宋义心怀鬼胎,拦阴项羽欲征关中,反要怀王让实力明显不够的刘邦主攻关中。怀王也觉察出宋义名虽孤老臣,实为一贪权谋势之小人,如此之人在身边实是险恶,正好趁此机会派宋义外出救赵,调离身边。于是怀王下召,命宋义为救赵上将军,项羽为次将,即日出师援赵,武安侯刘邦率其本部人马向西直袭关中。宋义让项羽率军先取定陶作根椐地,再出兵巨鹿救赵。项羽虽不愿意却也无可奈何,再者救赵亦可再会章邯,正好替叔父报仇。

出衙遇见项伯、项庄和项声三人加入。项羽率虎狼之



师猛攻定陶,守城秦将陈淮抵挡不住,只得弃城而去。入府衙宋义令项羽驻军定德,说什么稳固民心。去酒店住宿一晚,第二天再上衙,要求出兵巨鹿,谁知那宋义无意救赵,按兵定陶只为隔岸观火。项羽愤愤离去,再去酒店住一夜,实在忍不住,项羽冒死上衙再谏,却见宋义正大肆摆宴欢送其子宋襄出任齐相。士兵吃不饱,穿不暖,宋义却在此花天酒地,挥霍粮食,向他进言,却被反诬未尽安抚士兵之责,要项羽作检讨。项羽不擅言辞,掉头出门。在衙门口遇刚见饥饿不堪的军士萧公角,得知天气十分寒冷,再加上饥饿,士兵士气已低落到无法战斗了。回想宋义那厮假公济私,包藏祸心,不禁怒从心头起,恶向胆边生,转头奔入府衙,挥剑斩杀小人宋义。整顿军马,出师巨鹿。出门遇跟随武信君驻守定陶的韩信来投。出定陶城奔西北,在黄河渡口又遇已故齐王田建之孙田安请求追随,渡黄河后下令破釜沉舟,项羽决心与秦军一决生死。

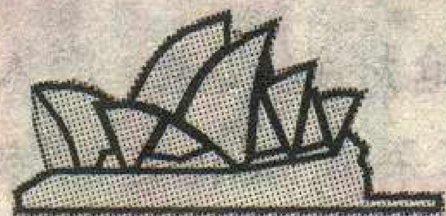
(欲知后事如何,请看下期分解。)



舟 代表了项羽击败秦軍的决



PC GAME 风景线



现在的好游戏要求配置越来越高，令我们这些“阿土仔”不得不四处打工，熬夜写稿好给自己的机器升级。这不，这回介绍的游戏有的只能在Windows 95下运行，配置不高又怎么行呢？

百慕大历险(Bermuda)

■导游/李伟

该游戏由世纪公司（Century）出品，总容量200M，只能在WIN 95下运行，是近期难得的好游戏。你扮演一位战斗机飞行员，在一次执行任务中不幸被击落，坠入茫茫的百慕大原始森林中，从此开始了离奇而又有趣的冒险。首先，你将遇到当地漂亮的土著公主，她为了救自己的父王决定以身殉天，这怎么能行呢？在你的劝说下她决定与你同行，拯救世界。在旅途中你见到了地球上已经灭绝的恐龙，还要游过漫长的地下水道，穿过黑暗阴森的山洞，爬过高耸云天的峭壁。这么能干的你当然颇受公主的喜爱，你自然就坠入情网，看来游戏的设计者总爱在惊险的情节中加一些罗曼色彩以便使玩家放松。该游戏爆机并不容易，勇气＋智慧＋力量＋爱情＋机遇＝爆机。

该游戏画面精美细致，是喜爱《波斯王子》、《大反击》者的最佳选择。

电脑魔神(CyberMage)

■导游/段中翔

Origin公司以Ultima Under-动了Doom的热潮，又凭借其System Shock在众多动作类游戏设计厂商中异军突起。现在，它有了一款真正的Doom风格的作品——CyberMage: Darklight Awakening。这款游戏由D.W. Bradley制作，他也是Sir-Tech公司三个魔法游戏的作者，这个编故事的老手此次将带给各位玩家什么样冒险历程呢？故事发生在2044年，世界被几大集团所控制(有没有人能设计一个更好的未来?)。主角无意中挽救了一个相world 推 貌奇特、半人半猫的“另类”生物。作为奖励，主角成为传说中英雄的化身，担负起寻找神秘的Darklight宝石的使命。玩家要与Darklight的主人，邪恶的Necrom的军队决一死战，最后释放宝石的巨大能量。除了激光枪，魔剑等传统武器，玩家还会逐渐学习到一些威力惊人的咒语与法术。如“痛之波(Pain Wave)”能够消除一定范围内敌人的斗志。Origin对游戏的故事情节历来十分重



视，这款CyberMage也不例外，你可以不时听到朋友或敌人在低声自语，甚至觉得他们会突然伸出一只手，拍着你的肩膀说：“嗨，我们知道你在这儿。”你也可以悄悄地从背后靠近敌人，听听他如何向同伴吹嘘自己，然后在他转身的刹那打爆他的头。CyberMage有时令人想起Dark Force，玩家同样可以跑、走、跳跃、爬行、躲避、向上看或是向下看，Bradley还加入了一些有趣的新设计，使CyberMage具有一种独特的魅力，比如，玩家可以在俱乐部里的角子机赚钱，以购买装甲；除了武器与法术，玩家也有机会获得不同用途的工具，还能象Bethesda的Terminator: Future Shock那样，驾驶坦克或气垫车纵横驰骋……。不过，CyberMage也存在一些不足：比如，游戏过于偏重如何赚钱，但这些钱对游戏的进程并没有什么影响；SVGA模式即使在最快的486上也显得慢吞吞的；敌人的AI好象也有些问题。但与那些令人热血沸腾的战斗场景比较，这些只能算是瑕玉微疵，“地狱冒险”的大门已经打开，你准备好了吗？

峰沙

完全中文界

要取胜，唯









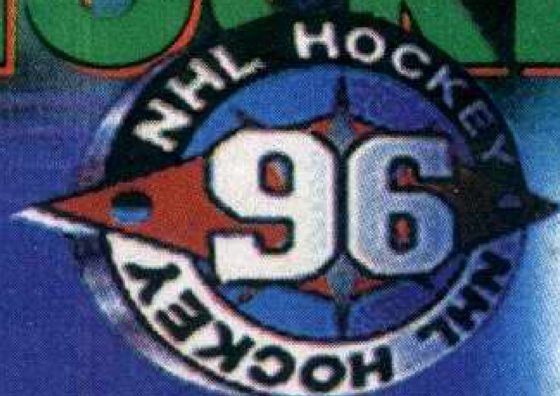


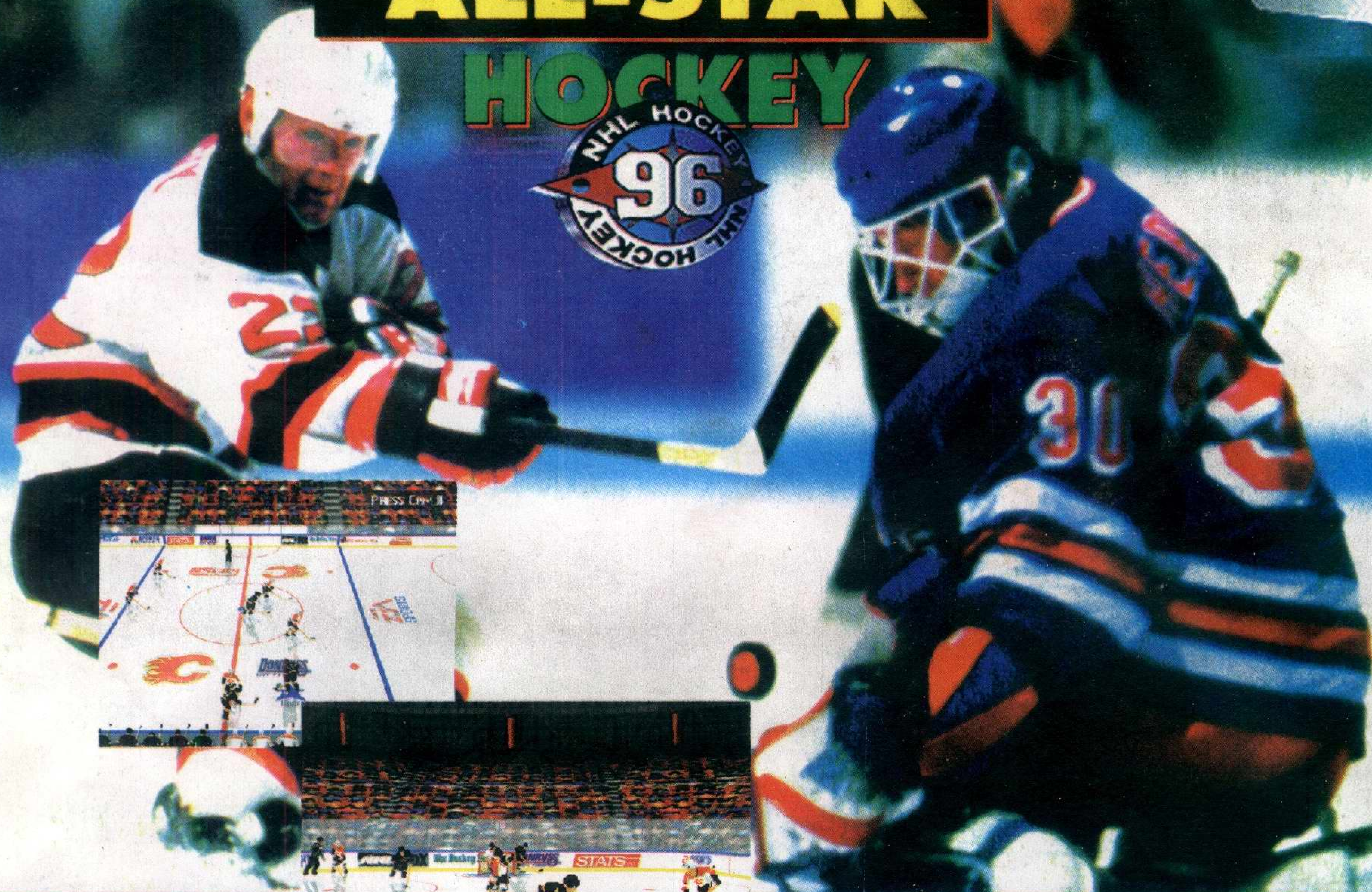


(见正文第 32 页)

冰球 NHL 96
ALL-STAR HOCKEY







速度、力量、技巧
冰球 96 雄居欧美体育游戏之首

















(见正文第 30 页)

SO REAL YOU'LL FORGET IT'S A GAME

钢铁骑士团

■导游/徐冉

"BIBLE MASTER"是由日本GLODIA公司制作发行，现在也已经发行二代了,华义国际为玩家们引进这系列,目的是希望玩家们能见识到各种不同类型的好游戏。

"BIBLE MASTER"中文译名为钢铁骑团，可以归类为即时战斗的战略游戏。故事发生在一个名为布雷诺的大陆上，这有一场无休止的战争，没有人知道这场战争是何时开始、何时结束，因为知道这件事的人已没有一个还存活着，漫长的战争将战士们伤亡的数量不断地扩大……多年之后，迪斯阿鲁军事帝国以其强大的军事力量瞬间震撼了整个大陆，各个国家为保卫家园而……

游戏就是在征服与保卫之间进行着。本游戏一共有四个王国的主角可让您选择,除了迪斯阿鲁王国外,其他如斯欧尼王国、阿威鲁迪王国和卡拉地王国一开始都可以选择。这三个国家都算是正义的一方，至於迪斯阿鲁则是邪恶的代表，要选择当邪恶的主角必须先完成其他三国的统一大业，意思就是说,你要玩遍三位正义人士，而且都要"破关"，才可以选择迪斯阿鲁王国。

不同的王国当然有不同能力的主角,爱挑谁就随您高兴啦!此外,每一个主角都可能召募到几位身手不错的部下。和许多即时的游戏一样，游戏的进行是不会等玩家的，时间总是一分一秒的过，别的国家也时时刻刻在扩张自己的势力范围，所以您必须迅速替自己的部队增编和订购物品，这一部分也颇像RPG。

由于游戏是用即时战斗的模式，因此您的部下可能会突然遭遇敌人攻击,电脑不会自行切换到战斗画面中，而您的部下会自行决定如何对付敌



人,如果你想战斗,可以用鼠标选择战斗中的部下,(左下角的队员图片下会有状态显示，分别是移动、待命和战斗)游戏就会切入战斗画面中了。

在平常的时候,您的部下是处于待命状态中，不论移动、召集、兴建堡垒、撤去守备、谈话以及呼唤翼龙等都需要您的指示。这些命令中以呼唤翼龙最为有趣。您可以在任何时候（战斗中除外）呼唤,它可以为您提供需要的粮食或武装（当然是用钱买，而且贵很多。）所以当您找不到城镇，而且兵疲马困的时候,别忘了呼唤一下这条可爱的翼龙啊!作为即将上市的游戏《钢铁骑士团》值得大家期待。



排牌乐

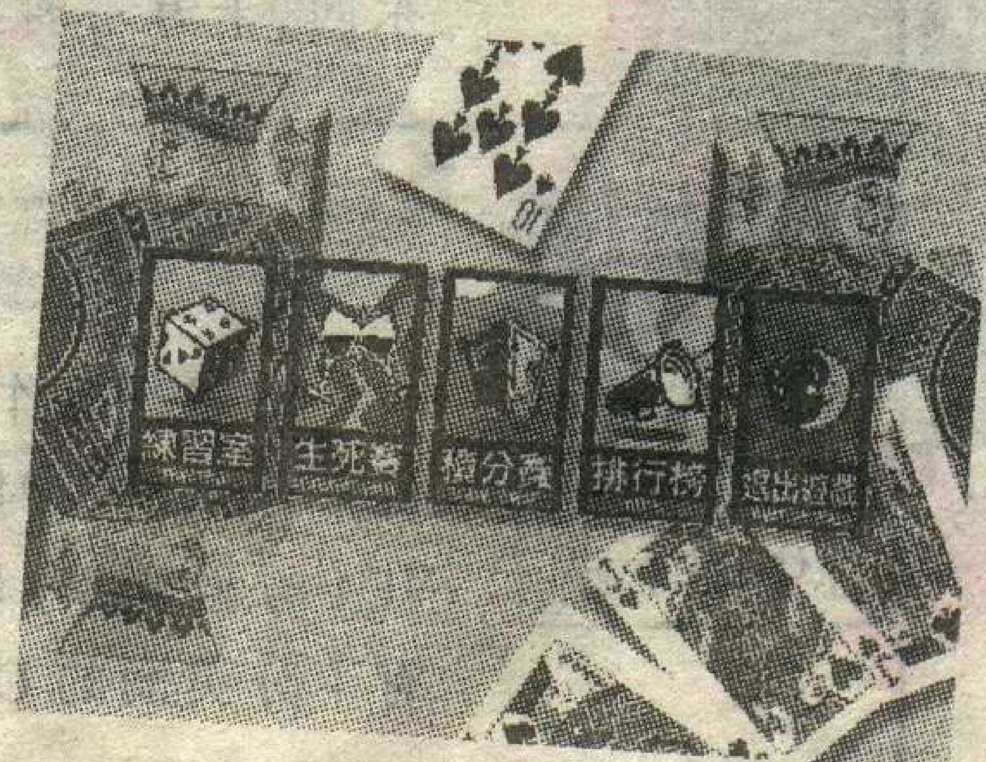
■导游/徐冉

这是一部简易有趣的新式益智游戏,它综合了"梭哈"和"拼字游戏",是新型的益智游戏。该游戏是由光谱公司的虞希舜先生创作的。

本游戏的玩法非常简单易懂，主要是以"拼字游戏"的玩法为游戏的主轴，把其中的英文字母扑克牌代替之后,再以玩"梭哈"的牌型作为出牌的准则。然而各种牌型组合成功的几率各不相同，所以不同牌型就会有不同的"型分",例如"四枚"比"一对"不容易出现,所以前者的"型分"自然比后者来得高。另外在放置牌张的方格板上的某些位置,有特别的乘数效果,只要您所出的牌张置于其上，就可以获得原来分数的3倍,所以游戏过程中,您除了要明察秋毫的组合"型分"最高的牌型之外，对于那些可使您事半功倍,得分加倍的"战略据点",不但要尽可能地先行占据，更要防范对手捷足先登,否则到时候可就望分兴叹,后悔不及了。在游戏的主选菜单中,您可以看见"练习室"、"生死赛"、"积分赛"和"排行榜"等选择项目；您可以先到练习室了解先行练习一番，然后再参加生死赛和电脑对手一决生死，或者是参加积分赛和众对手比赛谁能拿最多的分数,当然,不同的比赛需要采用不同的策略,才能够得到较好的战绩,如果您不知道变通,电脑可能会让您输得很难看哦!

虽然是一个益智性的小品游戏,排牌乐并不因此而制作草率;游戏采用640×480的解析度，画面精致，加上相当简便的游戏操作界面，非常容易上手。

由于"排牌乐"玩法简单所以不管男女老少，各个年龄层的玩者都很合适,如果您一向喜欢动脑斗智,不妨来试一试这款新型的益智游戏。



8月日本游戏排行榜

编译:吴波

1　74254票

超级玛利奥64

机种:N64
厂商:NINTENDO
种类:ACT
发售:6月23日

这次玛利奥可以戴上羽毛帽子在天空自由飞翔,但从高处掉下时会大叫"呜哇"而受伤。如在落地前按Z键,玛利奥会展开臀部攻击,这样便能确保安全。另外,玛利奥从水下浮出水面时,体力可以完全回复,十分方便。玛利奥的人缘还是那样好,也说不清人们是喜新还是怀旧。

2　51681票

NIGHTS

机种:SS
厂商:SEGA
种类:ACT
发售:7月5日

这是一致被业界看好与《玛利奥64》一争高下的作品,其绚丽缤纷的色彩,良好的操纵性和令人惊异的速度感给玩过的人留下深刻印象。虽然它较《玛利奥64》晚两周发售,仍是取得第二名的佳绩。每通过一关时,会有A~F的等级评定,等级高低由分数决定。实际上在取得20个彩球炸坏水母后,所得分数是炸前的2倍。

3　37035票

亚特兰大奥运会

机种:PS
厂商:KONAMI
种类:SPG
发售:6月28日

被国际奥委会指定的唯一奥林匹克专用游戏。跳高时第一次通过预选赛,第二次将杆升高40公分,通过后,第三次设定高度时会出现飞艇。撑杆跳时重复以上动作会出现航天飞机。另外,铁饼项目中可以改变铁饼投掷方向。方法是投出后连按RUN1键向左,连按RUN2键向右。

4　21756票

十项全能运动会

机种:SS
厂商:SEGA
种类:SPG
发售:7月12日

世嘉为土星制作的与PS《奥运会》抗衡的体育游戏。与《NIGHTS》和《玛利奥64》一样,比《亚特兰大》迟二周发售。其运动项目没有PS版的多,但操作性更胜一筹。在100米选手介绍时,顺序按左、右、X或上、左、下、右、X后,选手会翻滚前进或单足跳跃前进十分有趣。

5　21414票

波波罗克罗依斯物语

机种:PS
厂商:SCE
种类:RPG
发售:7月12日

索尼娱乐公司自己制作的RPG节目往往注重画面而忽视游戏性。游戏中战斗完毕会得到"黑珍珠"、"恶魔偶人"等很奇怪的道具,好象没有什么特别用处。但是在波波罗城中一家很奇怪的商店专门收购这类东西,千万不要扔掉哟!

6　19908票

纳姆科博物馆之3

机种:PS
厂商:NAMCO
种类:ETC
发售:6月21日

纳姆科名作集锦的第3作。这一次收录了6部作品,全部是在FC机上曾轰动一时的名作。其中包括纳姆科的招牌作《吃豆》、《小蜜蜂》、《F1方程赛车》等。游戏画面虽然与十年前的游戏无甚区别,标题画面却有十分美丽的CG动画。

7

17881 票

95 格斗之王

机种:PS
厂商:SNK
种类:ACT
发售:6 月 28 日

PS 版的《95 格斗之王》虽没有类似 SS 的加速卡带,其读盘速度也是相当快的。只是 PS 的手柄不太好使,需要三键同时按时往往会手忙脚乱,好在 PS 版特有的 LR 控制机能十分便利,只需按一个键就会使出强劲的必杀技。

8

17140 票

生物危机

机种:PS
厂商:CAPCOM
种类:AVG
发售:3 月 22 日

最近类似《生物危机》的冒险恐怖游戏如洪水般泛滥,但比起前者皆黯然失色。一向以格斗游戏著称的卡普空做出这样出色的冒险游戏确实出人意料。不过杰作就是杰作,该游戏自 3 月发售一直稳居排行不下也证实了玩家对它的肯定。

9

13928 票

飞翔之翼 64

机种:N 64
厂商:NINTENDO
种类:SPT
发售:6 月 23 日

滑翔机在定点降落时十分困难,很难得到高分,其实只要将时速保持在 50 公里以下,角度接近水平徐徐进入,取得高分易如反掌,一试便知。当然话虽如此,国内近期又有多少玩家能摸到 N 64 呢?

10

13916 票

国王禁地Ⅲ

机种:PS
厂商:伏罗姆软件
种类:A · RPG
发售:6 月 21 日

《国王禁地》的第三代,仍是以主人公视角为转移的 3D 游戏。游戏中按住△键可以快速冲击,一般使用此技快速绕到敌身后给予攻击,实际上利用此技还可以跳跃桥、溪谷或陷井。

11	月花雾幻谭 ~ TORICO ~	SS	SEGA	AVG	6月28日	13350
12	口袋魔鬼	GB	NINTENDO	RPG	2月27日	11158
13	Total NBA'96	PS	SCE	SPG	7月5日	9849
14	卒业 ~ Crossworld ~	PS	依斯历STAFF	AVG	6月28日	9771
15	火焰之纹章 · 圣战的系谱	SFC	NINTENDO	S · RPG	5月14日	7495
16	ESPN街道游戏	PS	SCEI	RAC	5月24日	6931
17	达比骑师96	SFC	ASCII	SLG	3月15日	6922
18	龙珠Z之伟大传说	PS	BANDAI	ACT	5月31日	6822
19	诞生S	SS	NEC	AVG	6月28日	6284
20	饿狼传说3	SS	SNK	ACT	6月28日	5245

超任游戏珍藏版 TOP 108

《超任游戏珍藏版 TOP 108》已连载两期，位居前列的作品大多是众望所归， 而后面的入选游戏因各人口味不同难免褒贬不一。由于国情迥异，日本国内的热门到了中国却可能无人问津，为便于玩友查找，本期将部分游戏的磁碟编号刊出（以博士机目录为准，其中 SF20×××也常被写作 SF24×××）。基于目前市场现状，编号仅供参考。

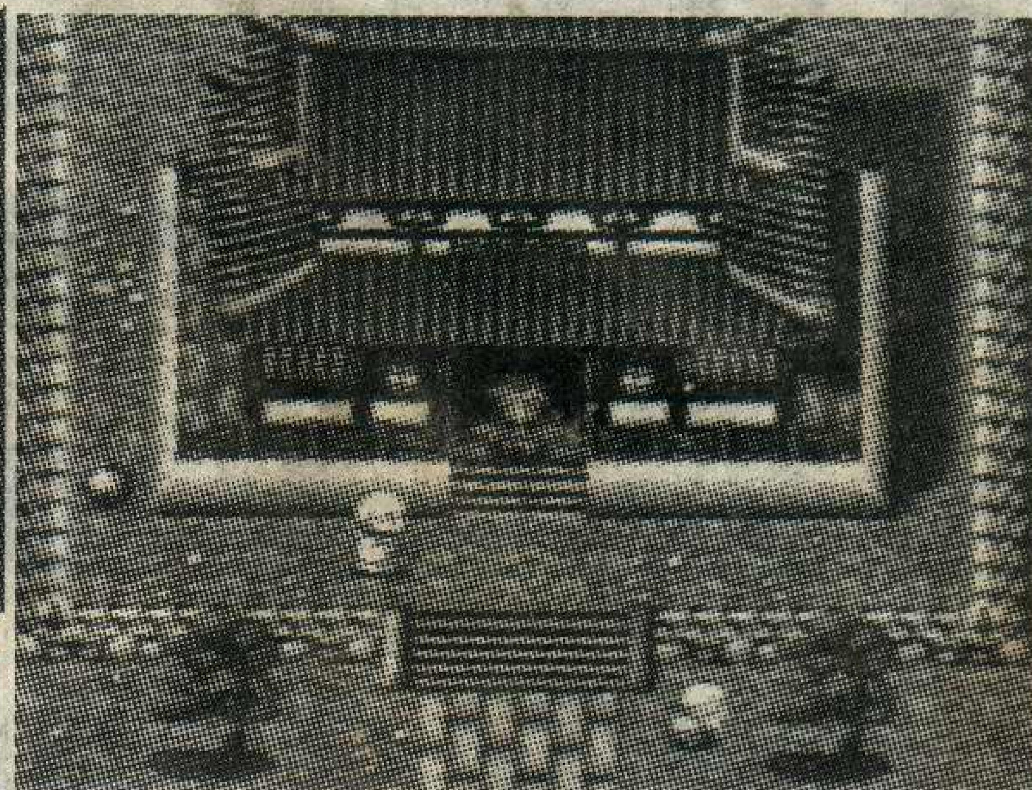
超任经典游戏108					
序号	游戏名称	出版日期	厂商	类型	磁碟编号
46	超级大金刚Ⅱ	95年11月21日	任天堂	ACT	SF32021
47	实况解说版沙罗曼蛇	95年12月15日	KONAMI	SHT	
48	超级马里奥RPG	96年3月9日	任天堂	RPG	
49	神魔大战	90年12月16日	IMAGINEER	SLG	SF4004
50	最终幻想Ⅳ简易版	91年10月29日	SQUARE	RPG	SF8026
51	立体足球	91年12月13日	HUMAN	SPG	SF4017
52	浪漫沙加	92年12月13日	SQUARE	RPG	SF8048
53	死亡游戏	92年3月21日	ASCII	ACT	SF4025
54	天使之翼Ⅲ·皇帝的挑战	92年7月17日	TECMO	SLG	SF8104
55	未来勇士ELFARIA	93年1月3日	HUDSON	RPG	SF12016
56	纳姆科高尔夫	93年1月29日	NAMCO	SLG	SF8266
57	蝙蝠侠归来	93年2月26日	KONAMI	ACT	SF8226
58	最强之装甲2	93年3月5日	DATAEAST	RPG	SF8234
59	弹珠物语	93年5月28日	KSS	PUZ	SF8382
60	第三次超级机器人大战	93年7月23日	BANPRESTO	S.RPG	SF12038
61	泰克莫超级球赛	93年11月26日	TECMO	SPG	SF12062
62	阿拉丁	93年11月26日	CAPCOM	ACT	SF10010
63	大盗伍佑卫门2	93年12月22日	KONAMI	ACT	SF16042
64	影之赛	94年3月25日	DATAEAST	RPG	
65	J联盟足球'94	94年5月1日	艾博克社	SPG	SF12106
66	超级大金刚	94年11月26日	任天堂	ACT	SF32005
67	前线任务	95年2月24日	SQUARE	S.RPG	SF20040

73	钟塔惊魂	95年9月14日	HUMAN	AVG	SF20089
74	马里奥数字拼图	95年9月14日	任天堂	PUZ	SF8657
75	模拟公园	95年12月15日	ARTS VICTOR	SLG	SF8648
76	RPG工具2	96年1月31日	ASCⅡ	ETC	SF16273
77	澳洲高尔夫球	91年4月5日	T&E SOFT	SLG	SF8007
78	咸蛋超人	91年4月6日	BANDAI	ACT	SF4006
79	白热职业棒球	91年8月9日	索尼	SPG	SF8019
80	机械恐龙	91年12月13日	NAMCO	ACT	SF8035
81	迷宫怪兽	91年12月20日	胜利音乐产业	RPG	
82	忍者神龟	92年7月24日	KONAMI	ACT	SF8114
83	米老鼠魔境大冒险	95年12月20日	CAPCOM	ACT	SF8150
84	异界	92年11月27日	胜利音乐产业	ACT	
85	皇家征服	95年11月27日	JALECO	SLG	SF4037
86	MEASURE TITLE	92年12日4日	艾莱姆	SLG	
87	半熟英雄	92年12月19日	SQUARE	RPG	SF8195
88	职业足球	93年2月12日	EA胜利	SPG	
89	大富翁	93年3月5日	TOMY	TAB	SF8237
90	超级炸弹人	93年4月28日	HUDSON	ACT	SF4098
91	立体足球2	93年6月11日	HUMAN	SPG	SF4107
92	超魔界战士Ⅱ	93年12月17日	SETA	ACT	SF16009
93	真人快打	93年12月17日	ACCLAIM	ACT	SF16010
94	超级火焰职业摔跤Ⅲ	93年12月25日	HUMAN	ACT	SF12073
95	智慧王者	94年1月29日	ENIX	RPG	SF12134
96	超级街霸Ⅱ	94年6月25日	CAPCOM	ACT	SF32001
97	恐怖之夜	94年11月25日	CHONSOFT	AVG	SF20023
98	火车天堂	94年12月16日	NAMCO	PUZ	
99	四狂神传说Ⅱ	95年2月24日	TAITO	RPG	SF20042
100	大富翁2	95年3月31日	TOMY	TAB	SF12202
101	蚯蚓战士	95年6月23日	TAKARA	ACT	SF32017
102	迷宫斩妖2	95年8月11日	KOEI	RPG	SF20070
103	NBA实况篮球	95年9月29日	KONAMI	SPG	SF20076
104	天地创造	95年10月20日	ENIX	A·RPG	SF32020
105	超级桃太郎地铁DX	95年12月8日	HUDSON	TAB	SF16253
106	超级美式足球Ⅲ	95年12月22日	TECMO	SPG	SF16239
107	实况劲力棒球3	96年2月29日	KONAMI	SPG	
108	达比骑师96	96年3月15日	ASCII	SLG	



幕末降临传

■文/天津RPG联盟·王奇



SFC 厂商:BANPRESTO 类型:RPG

《幕》是《鬼神降临传》的续作，故事情节一脉相承。本作是一部未出版即受人瞩目的热门大作，故事精采曲折，操作简易上手，简化了以往RPG中迷宫繁杂难找的设定，使人玩起来轻松愉快。唯一遗憾的是本作中虽然是32M容量，但画面效果跟同级作品相比，颇有逊色。

操作指令：

A键：执行，B键：取消，Y键：地图及所在位置，SELECT键：过关提示，X键：调唤状态表

状态表中：

☆按Y键可查看及更换同伴，后期可增加乘船所在等级与配备

☆按START键，进行几项设定更改。后期可选择人物行进战斗状态下是否变身。(L、R左右移动人物、A键变身。)

攻略

元治元年，京城附近的专管降魔除怪的新撰组，针对近来妖怪猛增的情况，头目近藤决定重新组建吸收新队员，命名为“影之新撰组”。原组织内高手十郎太受命踏上寻找人才的道路……

饭田町，狩猎归来的大和丸在村口与太郎分手回家，其母叫大和丸在自家取到文箱(大屋下方)，内装大和丸亡父遗物宝刀。太郎此时跑来说有小孩被妖怪抓走。大和丸来到町外西北方向的丸山，在洞中打倒妖怪救出人质。回村众人相见正高兴时，妖怪赶来趁乱打倒大和丸，一个独行旅客击杀妖怪后自称壬生十郎太，并与大和丸约定富山村见。夜里，辗转反侧的大和丸向慈祥的母亲倾诉了这些离奇的遭遇并得知亡父也是降怪高手，心里感觉自己天生就为这种使命所驱使。早上，从爷爷手中得到宝物，从喜助手中得到草药，在道具屋上方又找到一个同伴，便辞别亲友上路了。



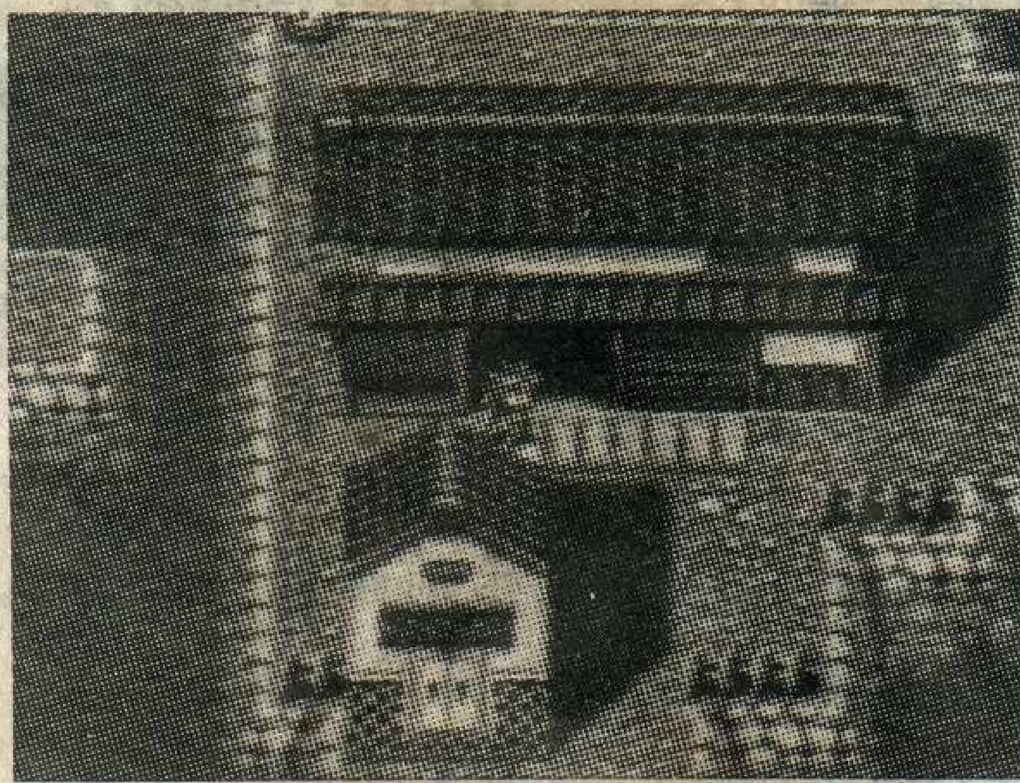
第一部 修行

北行富山村，找到十郎太并随其来到东面怪物聚集的皆神山，一场激战后，十郎太十分满意大和丸的武艺及人品。于是二人来到京都(南西方面)，见到新撰组各位成员冲田、近藤、土方等人，并接受了考验。玩到此处，玩友必须逐项完成屋中各队员所提任务：源三郎，来到京都内南西方角的桥上，有一女子来请求大和丸等人送她回家，答是现出妖身，十郎太用法术降服了女妖，原来是水下的落水怨灵。左之助，京之神灶(北面)火光中现出魔兽マエ，法术对它不管用。藤堂在道具屋右上方角落找到茶碗小僧。新八，在组织大屋右边屋中从小孩身上赶走附身灵。斋藤，京之寺(北东方角)灭魔鼠。冲田，这个任务最难，在京都中遛一圈，在组织大屋右手桥前有四棵柳，在圈成的四方形对角线中站立亡灵出现。

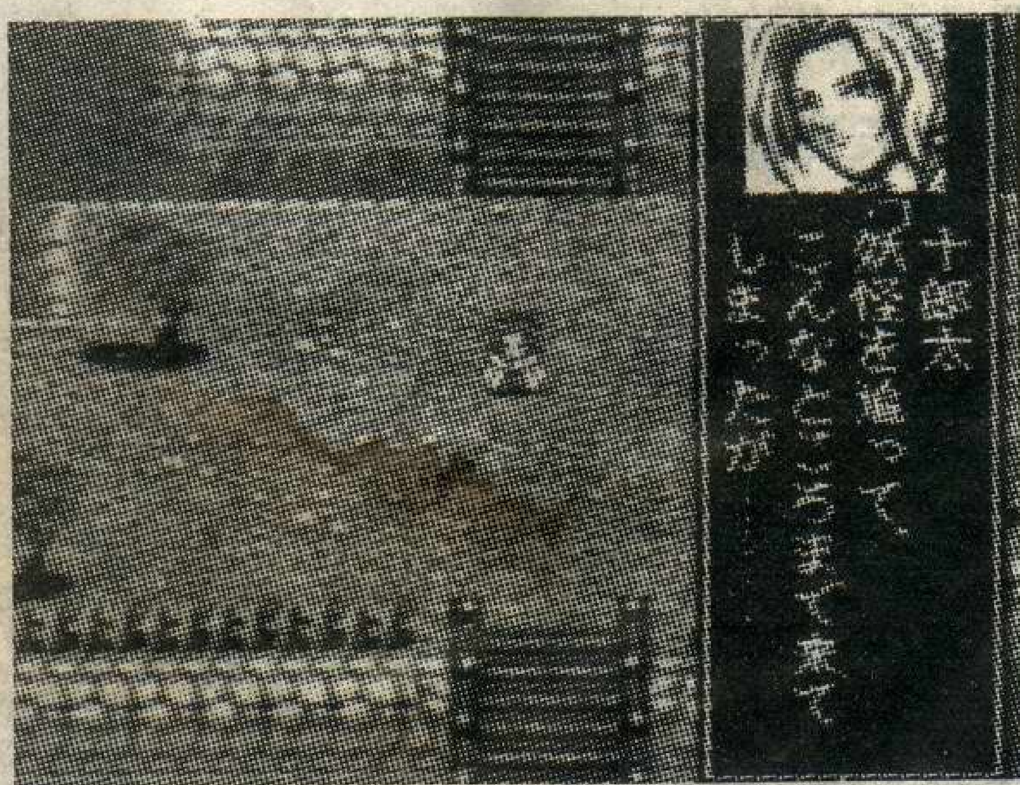
任务完成的非常成功，与此同时，大将军岛津身怀野心擅自开启了封印已久的灵穴，使妖怪横行日本大陆。将军不得已求助于影之新撰组。大和丸接任务后首先前往出云村（京都北西处）寻找掌握灵穴秘密的才神一族。出云村一片废墟，在中间发现了床下隐道，进入找到女孩夏芽，她是才神家灭家惨案的生还者。夏芽带大和丸二人来到才神家世代守护的圣地——八束山（村之南方），洞口有封印，只有夏芽之兄冬夜可开，但冬夜远行未归。下山时，新撰组队员赶来告知富山村附近太岩有妖魔丛生，由于其处与家乡饭田町极近，大和丸担心母亲安危。三人急忙赶回去，确认母亲无事后，又来到富山村，见到太石神社的神主说神社被霸占。出村往东来到太石神社，一个神秘的声音响起，按提示在后面一排树左起第二棵前调查。地面出现洞口，那个声音指挥三人来到地下灵穴，灵穴闪出巨大的光辉，声音说：灵穴暴走，造成树木枯黄，动物灭迹。一片蓝光中石之神出现，被大和丸三人击败得到御灵石，声音又叫夏芽上前拜咒，封印住了灵穴，但奇怪的是它又暴走他处。

大和丸追踪来到日光村，一个老妇人寻求帮助。大和丸护送她来到江户，在此收了一个大相扑士作同伴。继续朝北东方向走，在宝珠山顶寺庙中拜访了僧侣，询问进山方法，他要求大和丸去ひえい山取到圣火，才可送给仓库钥匙开启左手的秘道。众人来到京北面的ひえい山顶取到圣火回宝珠山换到カギ，开启了仓库门（仓库里有两处秘道可找到宝物，墙上有裂纹记号），读了洞口的封条，进入找到灵穴封印后出现了名刀“大典太”，从刀上感应到先辈灭怪师北斗丸战斗的情景。出洞后又得到消息六甲村妖怪横行。

六甲村在京都西北方，十郎太家父一郎太在此开道场。在十郎太家住下后，夜里夏芽和大和丸闲聊，一郎太带着一个女人进来，两人大吃一惊，原来这个女人便是十郎太，她一



直女扮男装。第二天，道场的三个弟子也加入队伍，向村南妖怪横行的荒地行来，奇怪的声音又出现指引众人踏上地上有符号的地方，到了一个巨石挡住的洞口，宝刀大典太劈开了巨石，封印住灵穴又见到一柄刀，其状极似大典太，正惊愕之间，被打败的妖怪叫来了同伴，新出现的宝刀将妖怪击退。宝刀大典太与新宝刀交谈起



来，这刀名叫“数珠丸”，还有几把宝刀长眠地下，镇住各地灵穴。

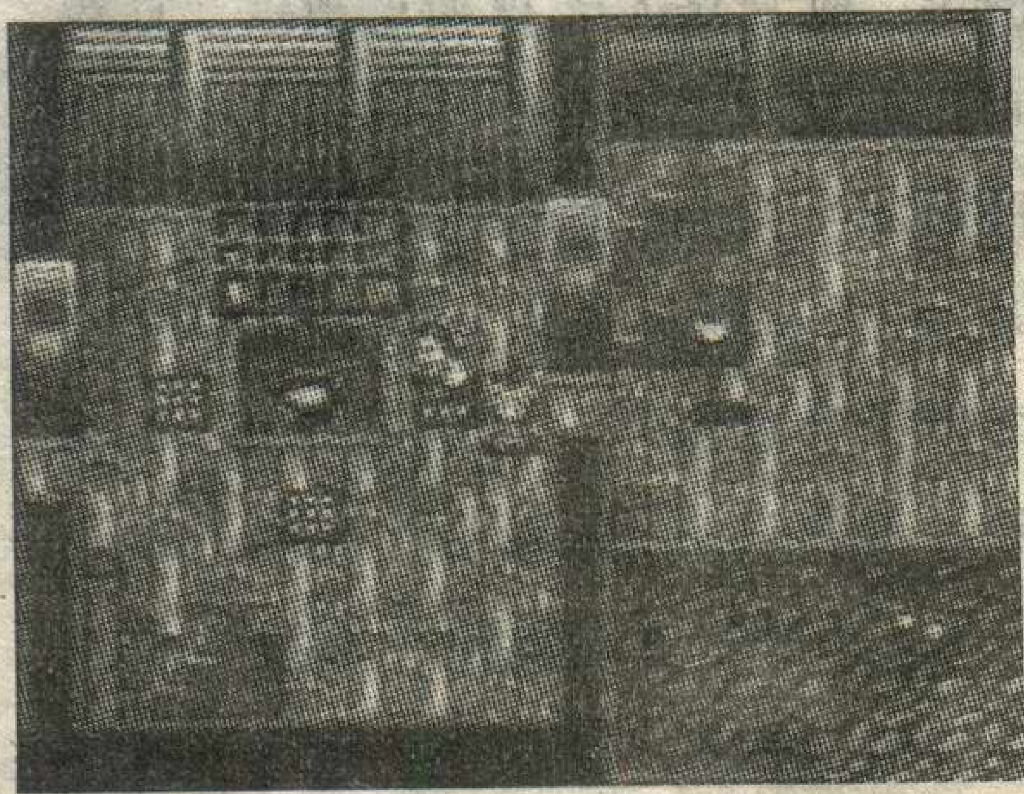
大和丸来到日光村（富山村之东），经打听得知所需的青色宝珠是村长的家宝。见到长老，他正为村子每年给妖怪上贡而忧愁，今年的贡品是村长的女儿。村长得知众人来意，竟提出让夏芽替代他女儿做贡品，夏芽答应了。

フタラ山顶，夏芽作为贡物一人留下，大和丸和十郎太埋伏在附近。突然天暗了下来，猿神出现，三人将猿神打倒。猿神还欲垂死挣扎，远处飞来一物将其杀死。原来是位旅行客援手，他看众人无事便想离开，夏芽叫住他认出是自己的兄长冬夜。冬夜得知此事来由，怒气冲冲去找村长打架，三人追到村长家劝阻趁机叫村长交出了青色宝珠。回到八束山，冬夜解开了洞口封咒，在地下打倒了三只毒虫。下一个目标是高千穗的灵穴。西行在码头乘船到九州，顺海岸南行到高千穗村先记录一下，往北东行，找到一处大瀑布，景色美不胜收，击败水蛇怪进入水下，封印了灵穴得到宝刀三日月。在瀑布前，宝刀三日月告诉众人下次要去的场所。大和丸在高千穗南面的村落，做好事可得到法术。

回大陆，来到户来村（大陆极东面）附近的十和利山，却无法进入。回户来村得知一老妇人手中有四块石板可开秘道，但必须拿东西交换。无奈来到十和山西边的大森林中在地上找到四颗大葫芦形状的草药，回见老妇人，得石板打开山之秘层。迷宫共有六层，途中有两处可记录进度及恢复体力，在深处地上有三个石柱成三角形取得宝刀“童子切”。封住灵穴后，群妖追赶，大和丸四人寡不敌众来到山洞外用御灵石封住秘口，夏芽体力不支昏了过去。回村住下，早晨听到屋外人声嘈杂，原来是一家人送男人旅行，从他们那里大和丸得知四国剑山有灵穴出现。

在冈山村见到摆渡人，渡海来到别府村，见到历史名人坂本龙马，向下来到山城村。一进村，几个少女谈论剑山的财宝，见有生人便跑开了。村中遇见一个叫ひふみ的女人，说她

的恋人可帮助大和丸去剑山，现在却被抓了起来。大和丸答应救人来到左方的大屋（原有两武士阻止进入的地方），门口空无一人，冬夜建议从后门入。在大屋后右上角紧接的小屋靠墙处找到入口，进入地牢，见到武士伊



藏及爪牙拷问被捕男人ゆうま。大和丸打倒了侍卫又将伊藏锁进牢房，救出了男人ゆうま。回见女人ひふみ，原来她是一只猫精所救，男人ゆうま说出了寻找剑山入口的秘诀，必须在山四周的五个寺庙拿五件宝物放在山上五根石柱方行。大和丸依次分别拿到秘宝の指轮、秘宝の本、秘宝のカギ、秘宝の水晶、秘宝のつぼ。在山顶按十二点、九点、七点、五点、三点分别放置水晶、つぼ、指轮、本、カギ，开启通道。在山中灵穴，宝刀“鬼丸”被冰封住，冬夜、夏芽合力封住灵穴。突然有迷魂药抛来，原来是伊藏捣的鬼，打跑伊藏从赶来的土方口中得知京都有急事。

大和丸回到京都新撰组与将军会合，一起来到飞鸟灵穴（京之南）。在石舞台读过石上文字谜后，调查后面一排形态各异的石像，即左第六个、右第四个、右第二个、右第三个发出咔咔之声，进入地下飞鸟之穴。伊藏也闻风赶来，一片混乱。在灵穴前大和丸等人得到了蕴藏巨大力量的法术——“转身”，可使攻击力、防御力增高。

一路北上来到大陆极北面的海岸之村，找到船夫却无船可乘。依村人所说，南行到龙之森林，在尽头空地上一株参天神木独立地上，大和丸打败了固执的木灵，怒气未消想烧森林。夏芽及时劝大和丸打消了这个念头，木灵连忙同意供应木材，并替大和丸做了木筏。回村见过船夫，将木筏放在海边，人鱼出现拉木筏渡海。

第二部　异国他乡

在函馆村的旅馆，大和丸遇见一个异族人ツヤシユ利修及手下ティンバ添巴。大和丸上前帮助添巴搬货，他表示谢意。转天人去馆空，大和丸向馆中一女子询问（问两次），她竟然听得懂异国人的语言。

在村外右方温泉处，大和丸依村人所说泡进水中，恢复了连日来的疲劳。听到有人来躲起，见利修等人来，并枪杀了带路村人。大和丸不小心弄出了声响，便跳出与利修对峙。可惜却让利修跑了，添巴留了下来，众人与他交谈，添巴希望大和丸能送他回故乡，但现在问题是找灵穴。在函馆村记录石像旁左有一男子，两次交谈后，他说从村北东行，有一山间住有吃人妖怪。

来到北东洞穴，将军及冲田、土方等人皆在。在洞中打败怪兽，它身下出现一洞，灵穴在里面，在一处泉前调查跳入，回到村右温泉，添巴加入，回见将军，正好听到了不该听的秘密，原来将军是这些事件的幕后者。大和丸与将军等人大打出手，冲田乘乱与大和丸低语，大和丸假装逃跑离去。在途中添巴告诉了大和丸关于故乡圣地的事，听后大和丸疑惑不解，在添巴的故乡竟有相同的灵穴。于是大和丸等决定与添巴去圣地看看。

回到横滨（江户之西）在道具屋可买到宝物くじゃくのはね（可移动所去处所），还借到了一万元钱。在右手的码头，将木筏交于一位老者。第二天，老者将木筏改造成渡海航船（以后每升几级可回来花钱请老者改造），在道具屋买齐弹药及维修工具。

渡海东行，经过激烈的海战和水底鱼怪的袭击来到了一块尚未开拓的大陆（今之南美洲）。上岸后添巴先行离去，并留下地址，大和丸在码头村镇——みなと町闲逛一番沿峡谷东行，向右下方来到草原之村，见到添巴，说灵穴在南方。途经グランデ村，南行一条河川阻住了道路，众人挑战水中的水魔，反被擒住。在水下牢房，一个叫ヤイレン的女人放出了大和丸，叫他去拿“にじいろの羽根”，从牢房左方出水面。来到北西的虹之森，发现几棵跟龙之森林相同的神木。大和丸向神木们求取“にじいろの羽根”，神木们提出条件分别要：“绿のベール”、“赤の水がめ”、“橙の腕轮”、“青の角笛”、“紫の水晶”、“黄の石板”、“兰の镜”。最后一个是十个“クロス”，此物在森林周围杀死小女孩样的怪物才可凑齐。一番忙碌，终



于得到了“にじいろの羽根”，回河川那女人插上了羽根，托大和丸越过河川。

来到ヒル村，收了一个同伴。听人说南有食人怪，答“是”得到“とりでのカギ”。南行经过一个废弃大屋，

在人食い山打倒食人怪。再南行遗迹の村，在神殿里找到“黄金のティアラ”，在下方屋中看见一个魂灵，在它站过的左边放置“黄金のティアラ”。魂灵出现，是个少女，选择不战斗，送给大和丸“黄金のティアラ”和“エメラルドピアス”。出遗迹东行なげきの谷，用“黄金のティアラ”打开洞口，在洞口碰见战败的怪物スピリット后，ピアス出现，怪物要求众人相助，在灵穴边发现尸体。利修出现，原来他是这个王国灭绝的凶手，将利修打跑后，怪物进入尸体内变成战士スクワント，在灵穴发现宝物“不思议なきかい”。回遗迹之村，スクワント和女王タミアラ相见，女王魂魄放心地消失了。悲伤的印安战士スクワント要求一人静静，众人在遗迹神殿住了一宿。

第二天早上，大和丸在遗迹前见到了邪恶的三博士，他们大言不惭公开承认灵穴是为了收集而设计的。三博士的灵魔兽击倒了大和丸、十郎太和夏芽，冬夜一人苦撑着，直到スクワント赶来才倒下死去。三博士被吓跑了，痛失伙伴的大和丸辞别スクワント来到河川，未想到スクワント赶来加入了队伍，重新组队的“影之新撰组”出发了。途中在グランデ村给スクワント买新装备，在草原之村碰见一个日本商人可买到较强武具。

渡海回横滨，将军出现，大和丸选择“不”拒绝与将军联手，他要靠正义的力量来拯救日本。

第三部　使命

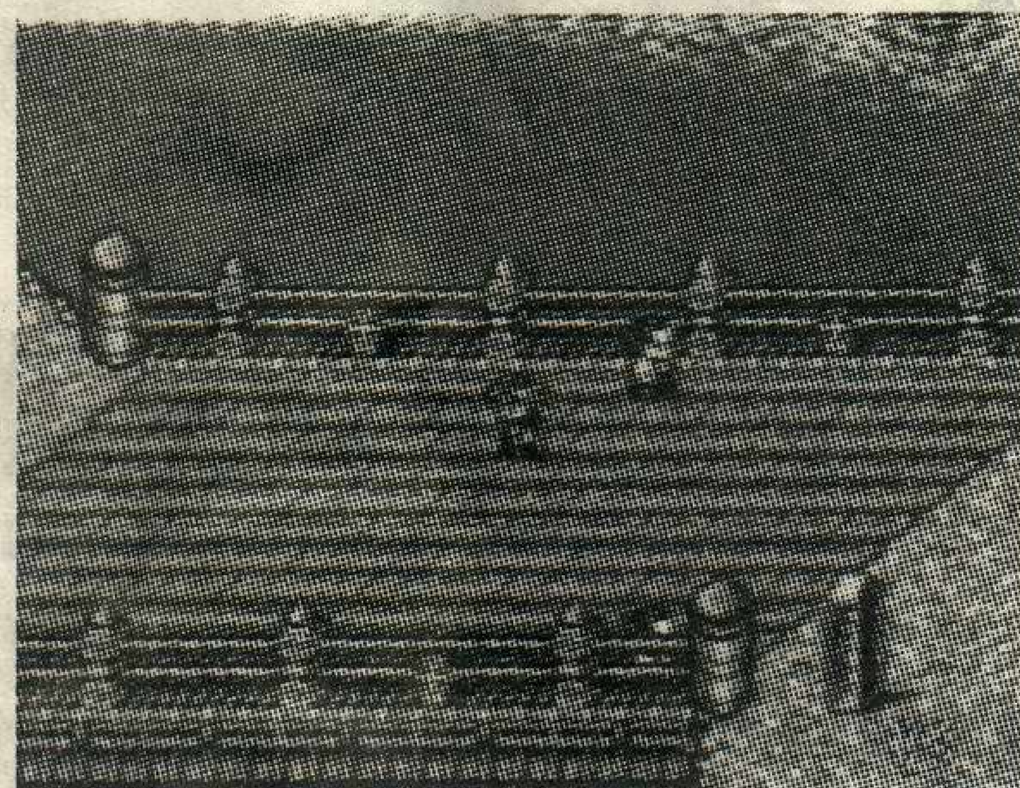
在横滨坂本龙马家住下，夜里神秘的声音又起，叫醒了大和丸，指示去函馆之灵穴。在函馆村灵穴，渡海而来的三博士新研制的灵兽再次被打败，三博士又跑了（真是无耻之极）。将军又来诬陷众人，危急关头一道亮光将大和丸转移到别处，神秘声音的主人イヒカ和へいたい神官终于现身，说出了灵穴的来龙去脉暴走原因，并加入队伍。出来一看是あばい丿村，在此整顿一下。

回到横滨之西富士山，在山中灵穴发现了将军一伙，当只留下冲田一



人时，大和丸上前询问，冲田却变成怪物与众人搏斗，最终倒在十郎太的剑下。将军一伙回来将大和丸四人关在了山洞中，与此同时三博士杀死了近藤。众人冲出洞外看见三博士在富士山上建了一座高塔。

大和丸和两神官讨论，来到高千穗的北西方龙潭，在地下水路脱出来到地下王国。见长老后，在村中购买了各种武具和道具，这是最后一次机



会，一定要精打细算。

回富士山在洞口前选择战斗上山顶，钻过火山爬上高塔，此处的迷宫虽然有些困难，但对于已然攻关至此的玩友不在话下，其中难点是在最后一道关闸（门后有记录符号），必须先去左通道杀灵兽，再杀此关闸门前灵兽，才可拿到钥匙开闸。杀死最强的灵兽后，将其守护的“へビのくひか”在电力装置上插入，破坏了灵力收集，三博士跑了。下塔后解救被灵兽袭击的人们，土方赶来替大和丸掠阵。大和丸毅然进入山洞追杀三博士，此时以前的十几位途中加入伙伴全部离去。一路血战打倒三博士自身幻成的灵兽，大和丸最后面对的是改造过的利修。利修所变的超级灵兽有一只爪子，一只头，一只黑手掌。诀窍是先打头再打爪子，最后打手掌，应该使大和丸四人处于转身状态，使用能让全队加满血的道具及时补救，在四人坚持不懈的攻击下，终于将利修击毙。

大和丸四人已经精疲力尽了，法术不够封住灵穴，为了拯救国家，四人舍身跳入了灵穴。

灵穴全部封住，妖怪消失了，人们又开始过上了平静的生活。一切都好象没有发生过，那以后的故事，谁也无法预测。住在横滨的坂本龙马却得到一个海外的消息，大和丸他们并没有死，欣喜若狂的坂本龙马冲到码头——

红色的太阳跃出海面，

幕府的时代宣告结束，

太平盛世已经来临，

新的历史大变动将登上舞台，

这就是——明治维新。

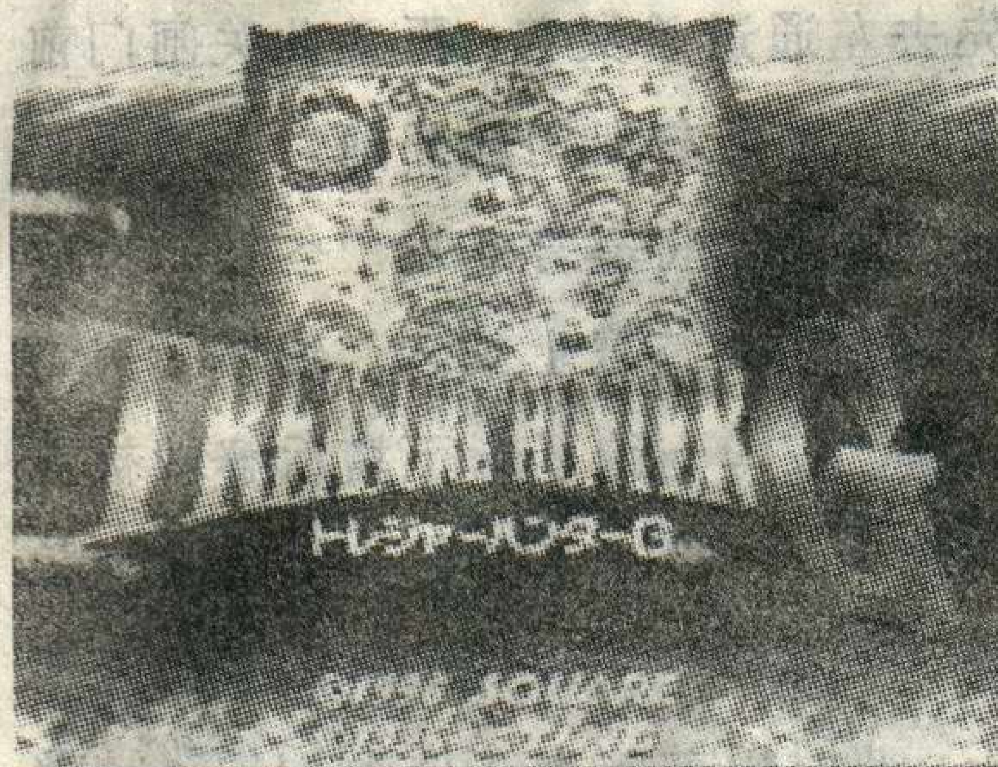
后记：

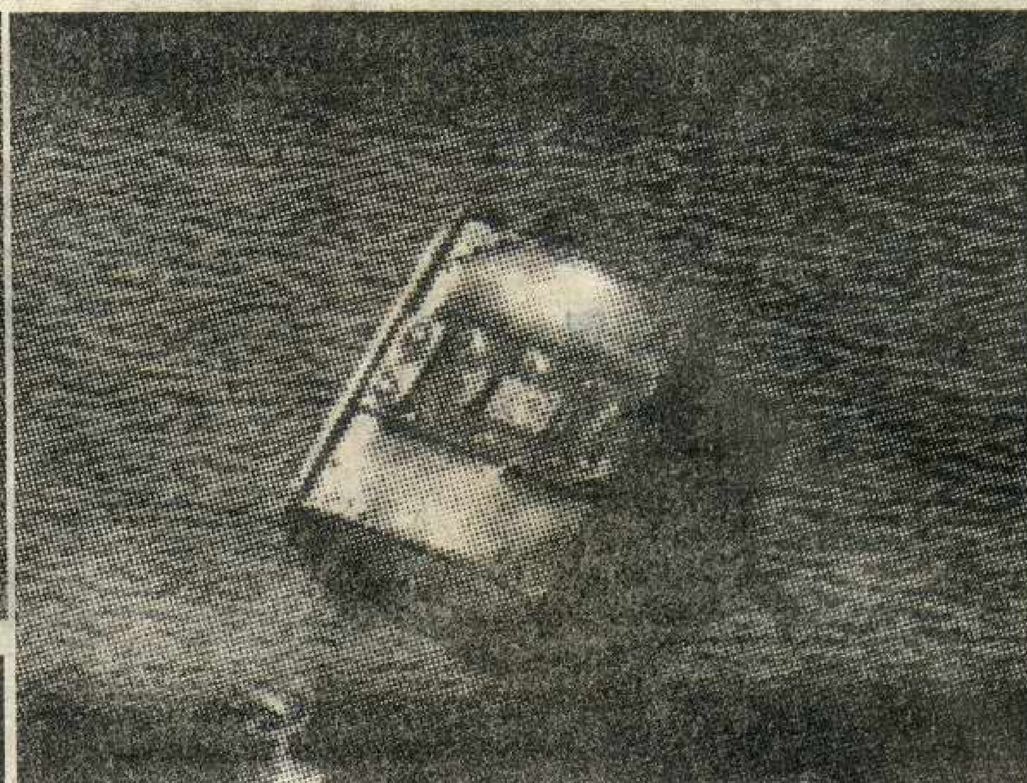
游戏后期有“转身”功能后，可通过设定，使人物一进入战斗即是已转身状态，杀敌通关会轻松些。另，在迷宫中寻找到的某些稀少的道具平常不要浪费，留在最后一战可见奇效。游戏设定中各个同伴的加入需要不同条件，请细心观察。

财宝猎人G

文/天津RPG联盟·王奇

SFC　厂商:SQUARE　类型:RPG





云游四方探寻宝物，力斗魔王拯救世界，这是每个少年的梦想，在此《财宝猎人G》圆你的梦。史克威尔的作品总会给人惊喜，与众不同的故事，与众不同的游戏风格，别出心裁的操作系统，如果都是雷同，笔者也不会对它的作品情有独钟了！

首先说说游戏中的战斗新系统，主人公遭遇敌人时，双方会站好位



置，移动互相攻击，其间会消耗行动力(ACTIONPOINT)。这行动力可算是本节目中的关键之关键，掌握好可起到妙不可言的作用，直接影响你通关的难易度。移动时会在脚下显现出各色方格，白色、蓝色、黄色、红色四种，白色消耗行动力最少，红色则最多。以笔者的经验，由于可以八个方向行走(按L、R键可调整方向)，尽量斜向移动节约行动力；如果与敌之间距离太远，可采用原地不动"以逸待劳"的战术。移动消耗行动力，战斗攻击时一样如此，所以能很好地利用行动力才是致胜的途径。战斗时可随时查看敌我双方各单位人员资料，无次数时间限制，其状况表内各种资料名称如下：

①LV：水平级别

②HP：体力值

③ACT：行动力

④SP：法力值

⑤EXP：经验值（每满一百升一级）

⑥アタック：攻击力

すばやさ：敏捷度

Fガード：承受正面打击的防御值

Bガード：承受侧面及后面打击的防御值

つうれつ：命中率

⑦毒、混乱、妄想、眠：对此项法术的抵抗力，数值越大抵抗越成功

⑧弱点：有火、雷、冰、物（物理性攻击）四种，白字标出的是角色的弱点。

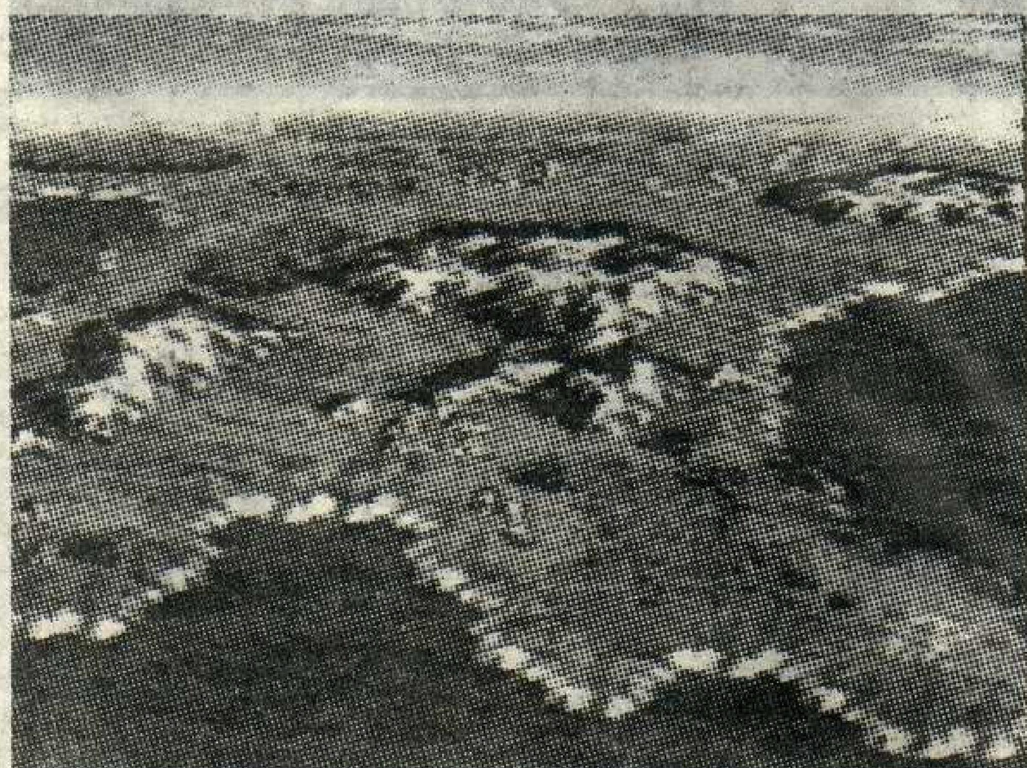
⑨箭头：位置即角色现在所对方向。

另：按X键调出

もちもの：物品(装备和宝物)

そうび：装备

のむ：使用



つかう：使用

なげる：投掷

わたす：交予

すてる：抛弃

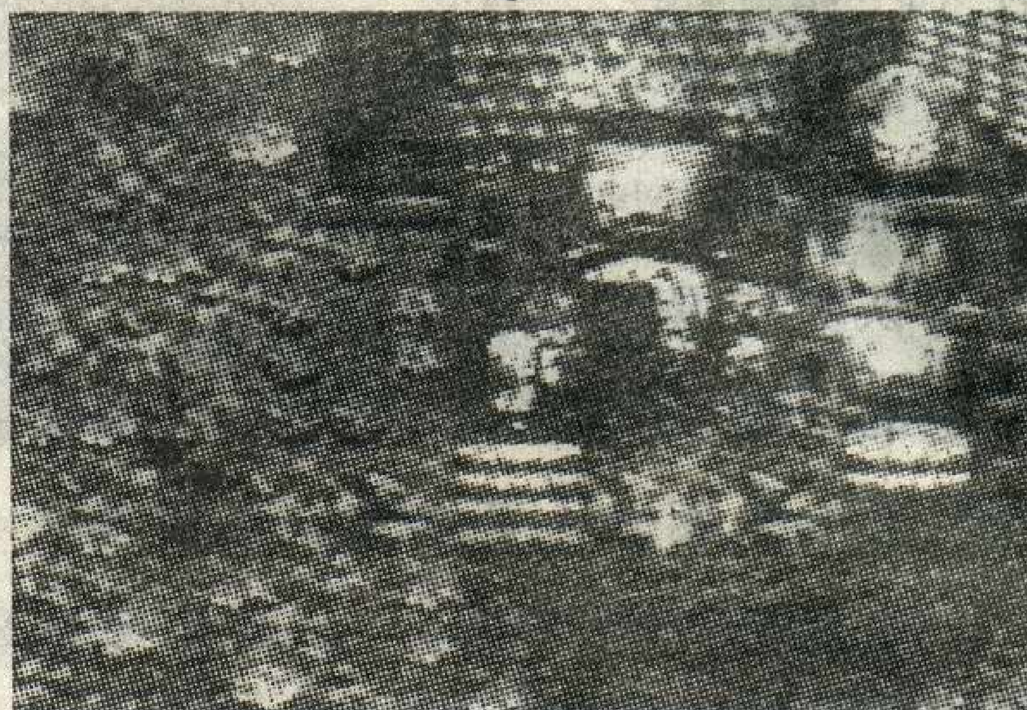
とくぎ：法术

なかま：全体状况

しらべる：查看

おわり：结束行动

故事攻略



开场，主角西多（レッド）和弟弟普鲁（ブルー）在ルーリの町完成了一件冒险事后，眼看着欧亚基（おやじ）乘坐飞行器"鉄の鸟"出现故障，远坠苍茫大地之间。二人决心踏上冒险寻宝之路在完成道场修行、和铁匠铺捉怪两件事后辞别乡人来到ヤビアの町，在此依然是降妖除怪，睡一觉后在町口会听人说ルーリの町失火了。

赶回ルーリの町救助了村人，房屋全毁了，众人伤心地离开了，少女希燕（レイン）加入队伍。在ヤビアの町安排村人在左手药品屋住下。北行通过イラートの森，来到タニア町，找欧亚基的住所(在町左上角)可发

现书柜暗道,得到"冒险の手帐"。以后在道具栏中会出现"リュックサック"字样,可阅读"冒险の手帐"得到攻关暗示。出屋后在右边树上打败蜂窝中的怪物,树下的小孩会给予宝物。

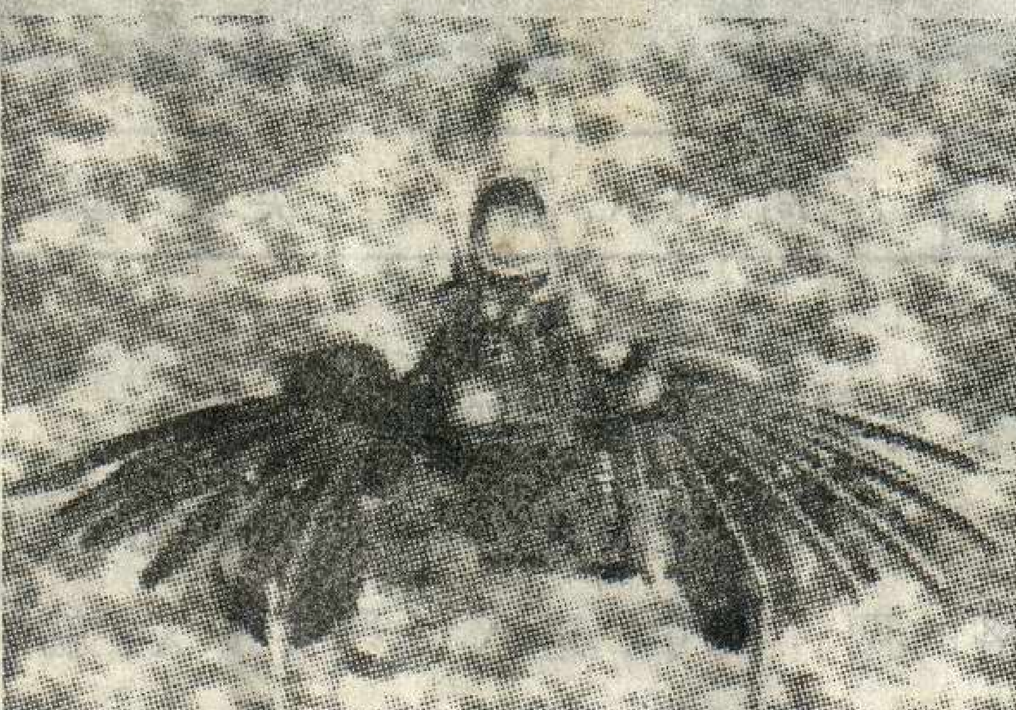
在アブノバ山,主角可修得剑技在山顶爬上宝塔,夜里希燕做了一个奇怪的梦。醒来众人下山在路中会得到他人赠送的"黑魔球",在入山处的瀑布下打败暗之王派来的魔将ヘル·アスタロット。回到住所,商量下一步计划时却将希燕气跑(选第二项答案)。穿行イラートの森,听人说希燕在ルーリの町,将她找回,两人握手言和。

众人行至ゴルゴビナの港町,夜里在宿屋住下,希燕的手中有光芒出



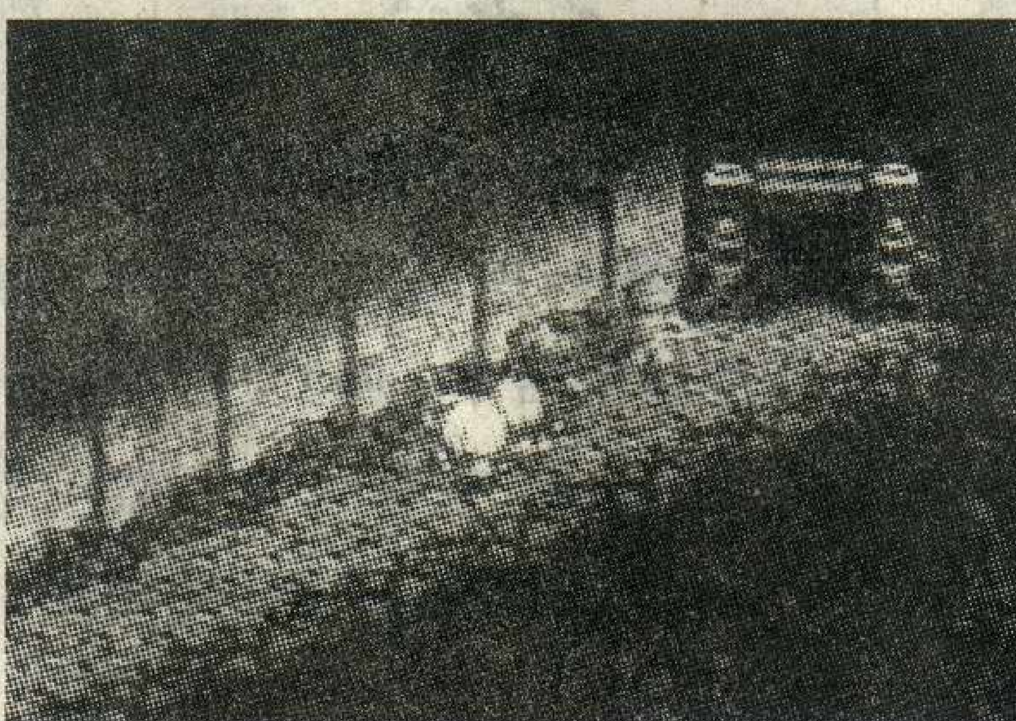
现。第二天在码头与人交谈后,北行穿过森林来到ヘルマン之穴。叫普鲁读"冒险の手帐"打开咒术之门,在"水晶部屋"前,读了墙上文字后,按足、目、手、肩四个方位调查地上巨人形,可开暗门得宝物"ゴガンバの水晶"。回港町住下夜里西多和希燕来到屋顶促膝谈心。转天岸边出现一条大白鲸,为了治它的病,与宿屋楼下住的药商商谈后,来到ヤビアの町找暂住的故乡村民,得到通行猫森林的方法。在猫森林中见到了猫王,在屋后战胜了沼泽中的花精,又打败暗之王手下。回港町配好药,医好了大白鲸的病。此前,港町右上方的赌场中可用青蛙"カエル"进行比赛,更可在蛙像前按"三、一、三、一"密码选择进入暗黑赌场,赢后得重要宝物。

乘大白鲸,一路浴血拼斗来到一孤岛上。在一个树桩处,按照普鲁警告静待一时,会引出岛上精灵。帮精



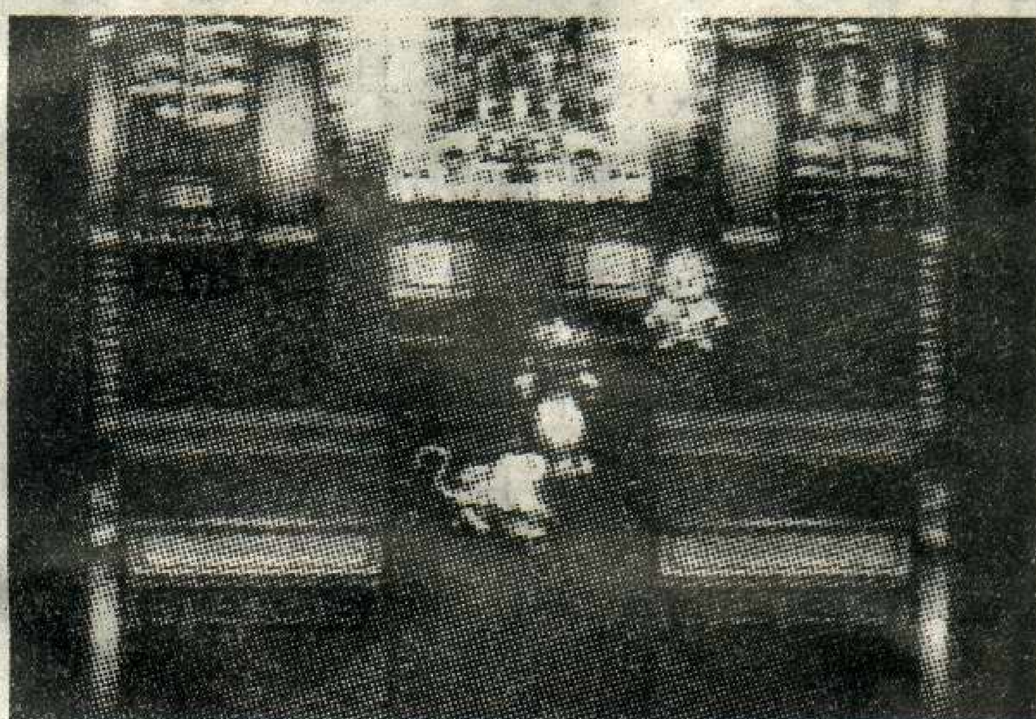
灵打败魔兽后,精灵引路在一花丛处找到地下入口。在地下读到预言"拥有黄金のラヤン的勇者将杀死暗之王",在地穴处选择左下、左下、右上(此地穴为隐藏口)左上四条路线得到"黄金のらせん像",使用后回到地上,与精灵辞别。

アクラスの港町,打听情报后来到町右边打开地下水盖进入地下,在此可得宝剑"ラビット剑",并得到"ハイポーション"。北去バベルの塔在此发现铁之鸟,见过博士后回港町。在町右下方屋中使机器爆炸可穿行地下来到大陆东面的金字塔群。搜寻几座塔后最终在写有"ぐるぐる回れ"字样的屋中围火堆转,火光出现闪烁后字变成"もっと回れ"再转可



得到宝物"黄金之眼"。从有字的碑中穿过打败暗之王手下,用"黄金のらせん像"脱出。博士驾驶新发明"钻土机"而来,却突然出现故障。

众人只得步行穿过アラの森来到一町住下。次日在北面的ウィの森救了一个叫フアルア的人,受他邀请在其家住宿一夜。第二天在林中碰见抓フアルア的人,西多等人急忙赶回,冲撞中竟意外救了国王的性命,并护送国王回アロシユ王城。在王城三楼"うたげの间"接受了热情款待(通关方法是站在最上方餐桌前)。其后回到记录处旁的门中来到后院冰封森林,这尽头有石拱门无法靠近。回王城见过地下囚室中的科学家,还在王妃房中找到ブルー。回博士研究所,得到新情报。向西穿过森林,在ハーム町打败全村变成妖怪的村人,途经ウノイの町、ザザの森来到レクル



町,在宿屋见到了负伤的欧亚基并得到"石板"。到东面山下的地下都市使用"石板",寻到了"ツャトレの地图",返回宿屋欧亚基却已离开。

回研究所见到博士,去王城有石拱门的地方来到天上得到"羽根"。回到地上时欧亚基赶来,众人去找博士,魔将和暗之王追杀而来,危急关头众人被迫登上未修好的铁之鸟,欧亚基一人断后。

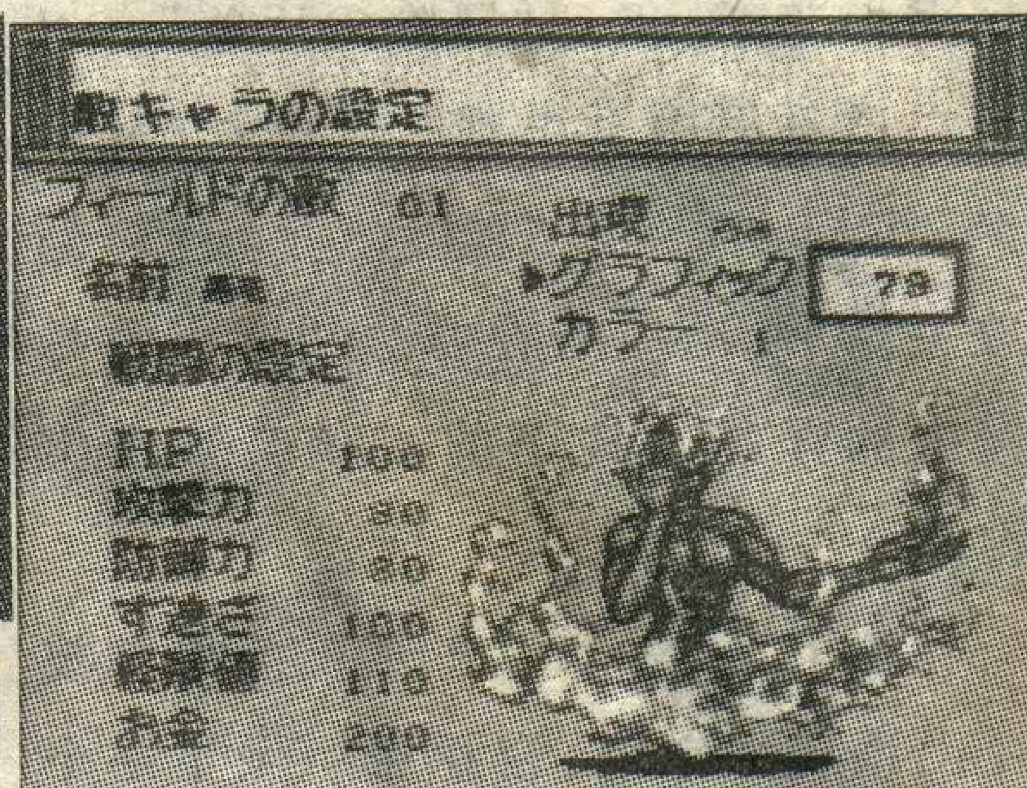
在空中先后使用各种宝物渡过了难关,来到"世界树之国"。这以后是一场连一场的血战,一切在意料之外又在情理之中,暗之王被打倒了,散落世界各处的精灵复活了,而西多兄弟二人回到欧亚基家,又下决心进行下次的冒险……



RPG 工具Ⅱ

■文/户愚吕兄弟

SFC 厂商:ASCⅡ 类型:ETC



当你被《神秘的约柜》或是《勇者斗恶龙Ⅵ》里的谜题熬得焦头烂额时，是不是也想搞个超难RPG憋一憋堀井雄二？当你被《FFⅥ》所陶醉时，是不是也想体味一下坂口博信在创造这些美妙剧情时所饱尝的欢乐与艰辛呢？如果你是如此一个满怀创造欲的超级RPG玩家，那你就没有理由不试一下《RPG工具》这个游戏。顾名思义，《RPG工具》是一款提供给玩家自己制作RPG的工具软件，它在日本受到了广泛的好评，连夺两届超任年终评奖"其它类"的第一名。然而对于广大国内玩家来说，它却迟迟得不到承认，原因是明摆着的：谁认识那些长虫似的平假名?!我兄弟二人虽也是日文盲出身，但因玩心过盛，经过多年潜心研究，自以为已得其精髓，故而毛遂自荐，在此为广大玩友作一简介。

说到RPG，它所包含的无非是地图、人物、道具、魔法、敌人(怪物)、剧情这几大要素。制作RPG，也必须从这几大要素入手。让我们首先进入《RPG工具》的主标题，选择第二项EDIT(编辑)，在它之下，有十个分目录。

地图

(分目录3:MAP的编辑)

《RPG工具》的地图制作非常简单，它将地图分为一个フィールド(FIELD)地图(指世界地图)和多个ダンジョン(DUNGEON)地图(迷宫、村内、房屋内、洞窟内等)。

FIELD可以选择16×16或8×8格的两种尺寸，进入后只要按X，就可以得到已做好的山脉、平原、沙漠、岛屿等的图象模块，按R可以看到原大的实际效果，把它们按自己的喜好拼在空白地图上就可以了。按B键退出时，程序会提示你是否记录，第一项为记录。(制作其它项目时也不要忘了记录，否则前功尽弃。)

进入DUNGEON也一样，只要把各种地形、房屋的图象模块拼好就行，不过在此之前按R会进入三条分指令:〈1〉选择地图类型(石壁、冰壁、木板、溶岩、村庄五种)〈2〉选择要拷贝的地图部分(只要给出两个对角的坐标即可)〈3〉复制指定的地图部分。最后还要给这里起个名字，既然是户愚吕兄弟的老家，就叫它"魔王城"吧！再多做几个别的村子(多用COPY会很省力)和各屋的内景，你的RPG世界就建成了。

人物

(分目录2:主人公角色设定)

先进入第一项角色设定(12人)，给主角起个名字，叫户愚吕吧！如果是自"愚"自乐，初期设定自然可以吓人一些，上来就是99级，最强装备，魔法也是99级(真正的大魔王)；如果是做给别人玩嘛，哼哼！就让他从LEVEL 1开始奋斗吧！选择一个人物图象(魔头或是帅哥)，主人公就诞生了。第二项为乘物设定，选择自己喜爱的陆海空交通工具，并把它们安在世界地图上就行了。第三项是初期设定，可以设成开始只有户愚吕(兄)和户愚吕(弟)两个人，所持金为1亿元人民币，初期位置在自己家(刚才做好的某间屋子)，愿意出去闯闯的话，扔在天地之间(世界地图中)也无所谓。

道具

(分目录7:ITEM设定)

这可能是最简单的了，给道具起个名字，定下种类(武器、防具、药材等等)和价格、破损率(不破损、一次性、?%)，以及属性(可卖、不可卖)就完成了。

魔法

(分目录6:魔法的编辑)

RPG的世界里没有魔法怎么行？非常重要的一项！先起个名字(叫空拳或指弹什么的)，然后设定魔法效果，ASCII在这一点上做得非常丰富，共有20种！

〈1〉HP回复(单) 〈2〉HP回复(全)
〈3〉转移 〈4〉必死
〈5〉解毒、麻痹 〈6〉毒
〈7〉麻痹 〈8〉沉默
〈9〉混乱 〈10〉催眠
〈11〉气绝 〈12〉攻击力UP
〈13〉防御力 〈14〉速度UP
〈15〉攻击力DOWN〈16〉防御力DOWN
〈17〉速度DOWN 〈18〉单体攻击
〈19〉全体攻击 〈20〉复活

接下来是设定该魔法的效果值以及消耗多少 MP，最后选择一个合适的魔法图象就成了。

敌人

（分目录 5:敌角色设定，分目录 8,敌角色 MAP 编辑）

既然有勇者，就必定就有恶龙来挨打，不然勇者怎么和菜岛划清界线呢？敌人分为フィ-ルド（大地图）、ダンヅヨン（小地图）、イベント（剧情中出现的关底级妖魔）三种，这种区别是必须的：杂兵敌不过勇者可以逃之夭夭，关底魔头却必须硬着头皮挨打到底。敌人也必须有个名字，难听一点可能更合适，比如幽猪、脏马什么的。在战斗设定中有五项，分别是〈1〉战斗方式〈2〉使用的魔法〈3〉对它无效的魔法〈4〉宝箱出现率〈5〉宝箱中的物品。再选择合适的图象和颜色，怪物就造好了。一下步就是把怪物成品派往世界各地。进入“敌角色 MAP 编辑”的分目录，选择某地图上的一块山头，找几种怪物来“占山为王”（最多一块地 32 种），再设定一下“打劫”频率（0－4），它们就可以为害一方了。（最好不要把敌出现率设在 2 以上，否则勇者将疲于奔命。）

剧情

（分目录 4:EVENT）

环境：一个乌云密布的日子，地点：户愚吕家，人物：户愚吕（兄），户愚吕（弟）

户愚吕（兄）：幽助这厮将咱兄弟打入了十八层地狱，难道就样算了？

户愚吕（弟）：当然不行！我这身块儿也不是白长的！我这就去宰了那小子！

户愚吕（兄）：我也正有此意！咱们说走就走！

结局：两兄弟走出家门，离开魔王城，奔向广阔的冥界大地。

哈哈，先别笑！我只是想说，这样的剧情你也做得出来，不过得先听完下面的絮叨才行。RPG 的剧情无非是调查某人或某物，获取情报或达成某种效果。《RPG 工具》的剧情制作便是循此方式而来。

首先，要在某幅地图上标出被调查的人（NPC）或物（DAT）所处的位置（指定完后，程序会问你所标定的是人还是物，第一项为人，第二项为物），接着，便要绘出人或物的图象（クラツフィク），以及需要达成的效果、内容（イベント）。可以达成的效果共有 40 种之多！足以做出各种剧情。它们是：〈1〉给出对话字幕〈2〉给出全屏字幕〈3〉选择回答是与否（自己指定是或否，玩者必须选对才能进行接下去的内容）〈4〉开启一个游戏开关〈5〉关闭一个游戏开关〈6〉与某怪物战斗（三种类型）〈7〉停顿?秒〈8〉坐标转换〈9〉给予某种道具〈10〉扣除某种道具〈11〉给予经验值〈12〉作为宿屋〈13〉作为道具屋（武器屋）〈14〉作为记录点〈15〉给予金钱〈16〉扣除金钱〈17〉无声或奏某段 BGM〈18〉给出某效果音；〈19〉NPC 不动〈20〉NPC 转向（上下左右）〈21〉NPC 走一步（上下左右）〈22〉NPC 面向主角〈23〉NPC 转动一圈（左右）〈24〉NPC 消失〈25〉加 HP〈26〉减 HP〈27〉加 MP〈28〉减 MP〈29〉加入某同伴〈30〉某同伴离开队伍〈31〉主角转向（上下左右）〈32〉主角走一步（上下左右）〈33〉主角中毒〈34〉主角麻痹〈35〉主角中毒或麻痹状态解除〈36〉发出闪光〈37〉画面震动〈38〉换背景色，包括 a 红，b 蓝，c 绿，d 黄，e 紫，f 浅蓝，g 黑白，h 土黄，i 马赛克①，j 马赛克②，k 画面发白，l 画面变暗，m 背景变黑，n 全屏变黑〈39〉恢复已改变的背景色〈40〉给出结尾画面。

以上 40 种效果中，最主要的可以说是开关游戏开关和坐标转移，它们的作用在后面会提到。如果设定的是 NPC，还要给出移动方式：〈1〉不动；〈2〉随机走动；〈3〉横行；〈4〉纵横；〈5〉跟随主角；〈6〉沿边走；〈7〉原地踏步；〈8〉变为虚影。最后要设定的是开始该剧情的方法，分别是：〈1〉与 NPC 接触；〈2〉按 A 调查；〈3〉按 X 调查；〈4〉无条件开始；〈5〉持有 A 类钥匙时开始；〈6〉持有 B 类钥匙时开始；〈7〉持有 C 类钥匙时开始；〈8〉持有 D 类钥匙时开始……

然而，随着剧情的进展，每一个 NPC 不可能只说同样的话，因此要将同一个 NPC 按不同剧情分为几步（每步均需设定以上内容），也就是说，最初时执行第一步，当满足某条件时转而执行第二步或其后的第三、四步，这相当于电脑的条件转向衔语句，其条件包括：〈1〉某游戏开关处于打开（或关闭）状态；〈2〉某同伴在队列中；〈3〉持有某特定道具；〈4〉持有某特定所限额的金钱。

下面介绍一些常见剧情的编辑方法

〈1〉对话：先在地图上设定一个 NPC，其剧情内容（イベント）：

①给出对话字幕，如：“我女儿被绑架了！”

②给出对话字幕，如：勇者说：“我去救她！”

③给予道具：圣剑。

④给出对话字幕，如：“这可能会有用。”

这样，当勇者调查该 NPC 时，将发生这一对话，并得到圣剑。

〈2〉出村与进村：先在大地图上设定一个村庄图象的 DAT，其内容为：

①给出字幕：??村；

②坐标转移：??村，X:?Y:?(座标)；

再在村内的地图的村口处放满无图象的 DAT，其内容为：

①座标转移：大地图：X:??，Y:??；

两个 DAT 的开始方法均为接触开始，主角踩到时，即可出村进村，进屋出屋，上楼下楼的方法也一样。

〈3〉游戏开关的用法：

a：宝箱的制作方法：

内容：无。

并在地图上设定多个相同的 DAT，其内容为：

第一步：图象：火焰；

内容：减去 10HP；

③其正主角加入队列；

④无图象主角离开队列。

这样，字幕从红色背景上打出，然后开始剧情，不过可用的主角只有 11 个了。

〈2〉结局方法：首先在分目录 1 中的四项①游戏名，②剧情设计者，③地图设计者，④特别感谢中签上自己或亲友的姓名，以后在结局的剧情中加入达成效果〈40〉给出结尾画面，即可看到列有本大人名的 STAFF。

看了上面的介绍，你是不是也觉得，要做一个 RPG 简直太困难了！不错，我们在玩这个软件的时候也想到：我们所设的只是把现成的东西组合起来，而那些真正的软件制作者们所付出的就太多了！不过他们所获得的快乐也绝非我们这点儿小小的自“愚”自乐所能比拟的呀！告别超任以后，一直非常怀念这个软件，那天在 PS 的发售表上看到 ASCII 的《RPG 工具》时，心头不禁一阵狂喜，因为那是带给我们极大快乐的一个 SOFT。是的，只有创造的快乐才是最大的快乐！



第一步：图象：关闭的宝箱；

内容：开启游戏开关?

第二关：图象：开启的宝箱；

条件：游戏开关?为开启状态；

内容：①字幕：你得到了??(某道具或金钱)；

②给予??道具(或金钱)；

③给出某效果音；

④开启游戏开关?!

第三步：图象：开启的宝箱：

条件：游戏开关??为开启状态；

内容：字幕：宝箱已空(避免宝箱成为聚宝盆)。

b：机关的制作方法：如：勇者面前一片火海，走在上面会损失 HP，关闭墙角的机关可以熄灭火焰。其制作方法为：在墙角设定一个 DAT，其内容为：

第一步：图象：开启的开关；

内容：打开游戏开关?

第二步：图象：关闭的机关；

条件：游戏开关?为开启状态；

第二步：图象：无；

条件：游戏开关? 处于开启状态；

内容：无。

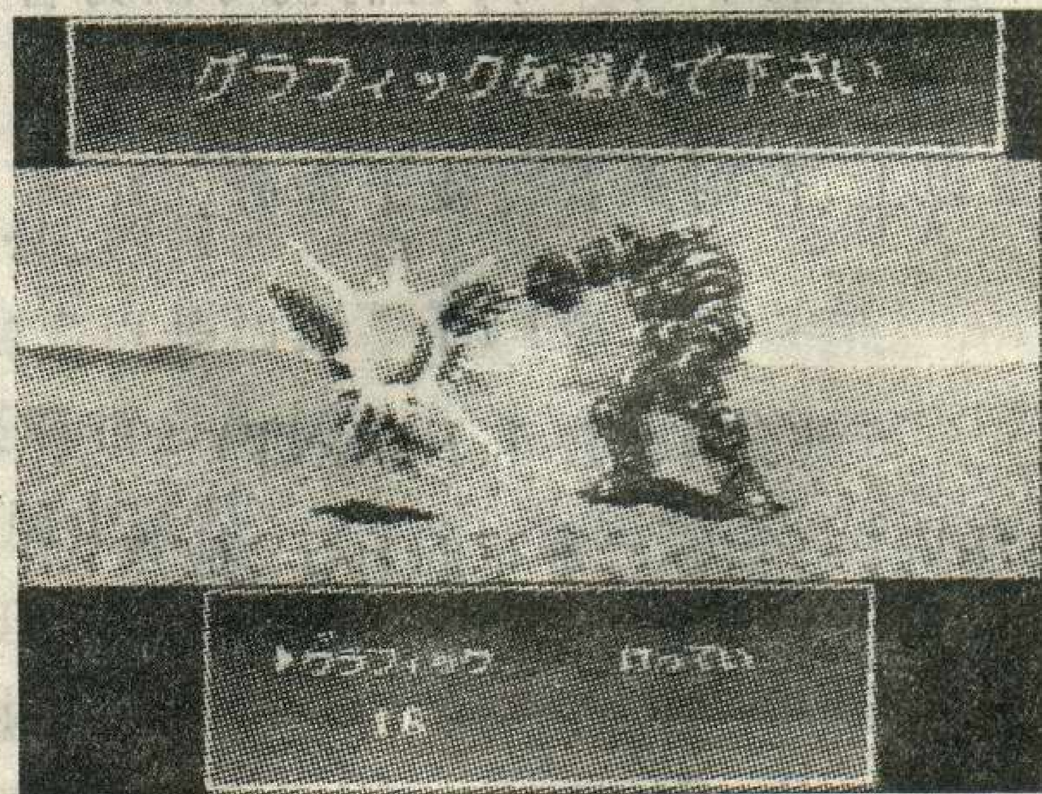
由此可见，游戏开关是一种看不见的、对判定其条件是否达成有关键作用的内容，其它如开启大门等的制作方法也与此方法类似。

开头与结尾画面

(分目录 1：标题设定)：

〈1〉开头方法：如果犯懒的话，直接以勇者在某处出现为开头也未尝不可；如果要追求一点效果，可以自己想出各种点子来。笔者是这样做的：制作一片完全由普通溶岩铺满的地图，再设定一名无图象的主角，初期编队只有他一人，出现地点在溶岩地图正中。最后设定一个无图象的 DAT 于溶岩地图上，其开始方法为无条件开始，其内容为：①给出全屏字幕：很久以前……

②坐标转移：主角家中：X：??，Y：??



编者寄语：

这款软件可以说是游戏花园中一朵奇葩，然而由于文字障碍很多玩友对其敬而远之。希望本文对那些有强烈创造欲的玩友有所帮助——当然，如果缺乏足够的耐心，也许你还是玩别人安排的游戏吧，毕竟超任上 RPG 大作多的是。





龙之力量

■文/慕容



SS　厂商:SEGA　类型:SLG

传说中大陆 LEGENDRA 曾被邪神占据，饱经涂炭的人民向天祈祷，终于黄金星龙降临击倒邪神。星龙将邪神封印后，把自己的力量分寄在大陆各处的 8 颗宝珠上。300 年后邪神复活，击败邪神的希望寄托在星龙八战士身上，他们无不具备勇气与信念，但仍需要有——龙之力量。

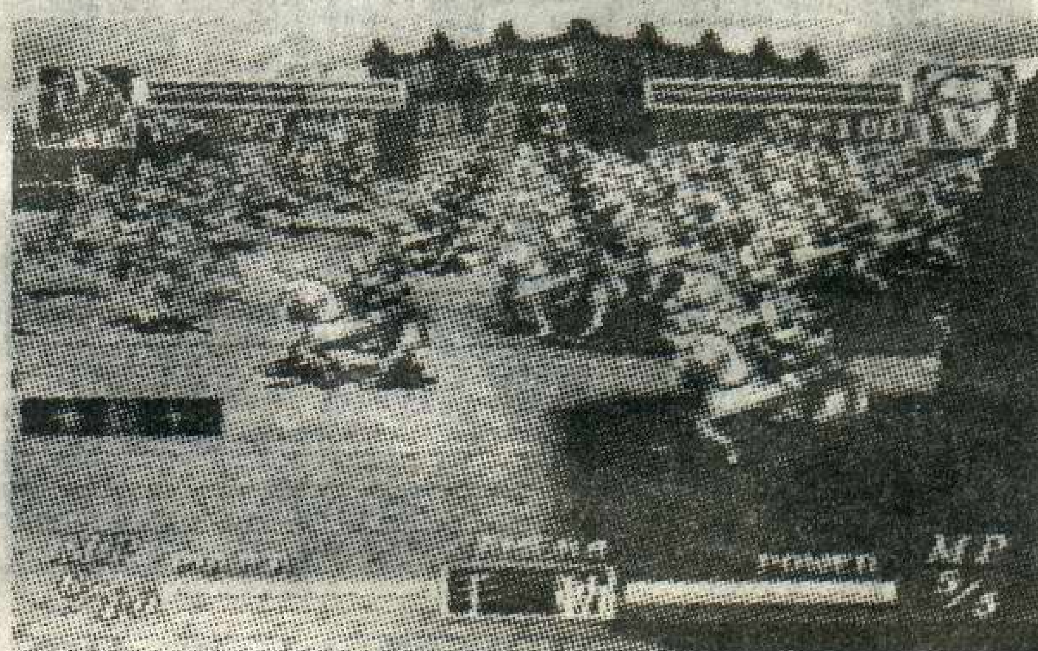


这便是世嘉春季推出的热门 SLG《龙之力量》。游戏开始时可选择的角色有 6 名，接下来是不同的序幕介绍各国及其君主的背景。真正的操作从内政开始，与《三国》类的游戏相比治理 LEGENDRA 大陆上的国家实在太容易了，内政只有如下几项：勋章授与、アィテム(物品)、武将会见、武将情报、探索、筑城。当然，在拥有百名武将后如果还兢兢业业执行每一项指令的话，照样会累得吐血。



进入地图模式后采取的真实时间制和代表军队的小人行走的状态，让人有似曾相识之感，《皇家骑士团Ⅰ》等便是如此。如果要调查情报、征兵或派军出阵有时会手忙脚乱，没关系，按暂停再调兵遣将吧。内政中“筑城”一项可提高城中预备士兵的数量，这在战争中期是很重要的；否则几员大将眼睁睁征不到兵，敌人来袭便狼狈不堪。

此游戏的“卖点”是战斗模式中那 100 人对 100 人的壮观场面。的确，初次接触它时多数人会被这生动的画面吸引，然而一次又一次的战斗过去后，难保不会倒了胃口。在任一方有士兵存在时，主将只能原地不动，MP 高的尚可使几次武将技，低能主将嘛……由于士兵的移动象喝醉了酒，导致防御阵形和待机状态的杀伤力偏高，30 人与 100 人拼个两败俱伤的事竟然也会发生。另外倘若正面无士兵保护，主将会被对方的魔导士或弓箭手远远地、一点点地耗掉 HP，想冲过去单挑拼命又不行，只有退却这条“上策”了。

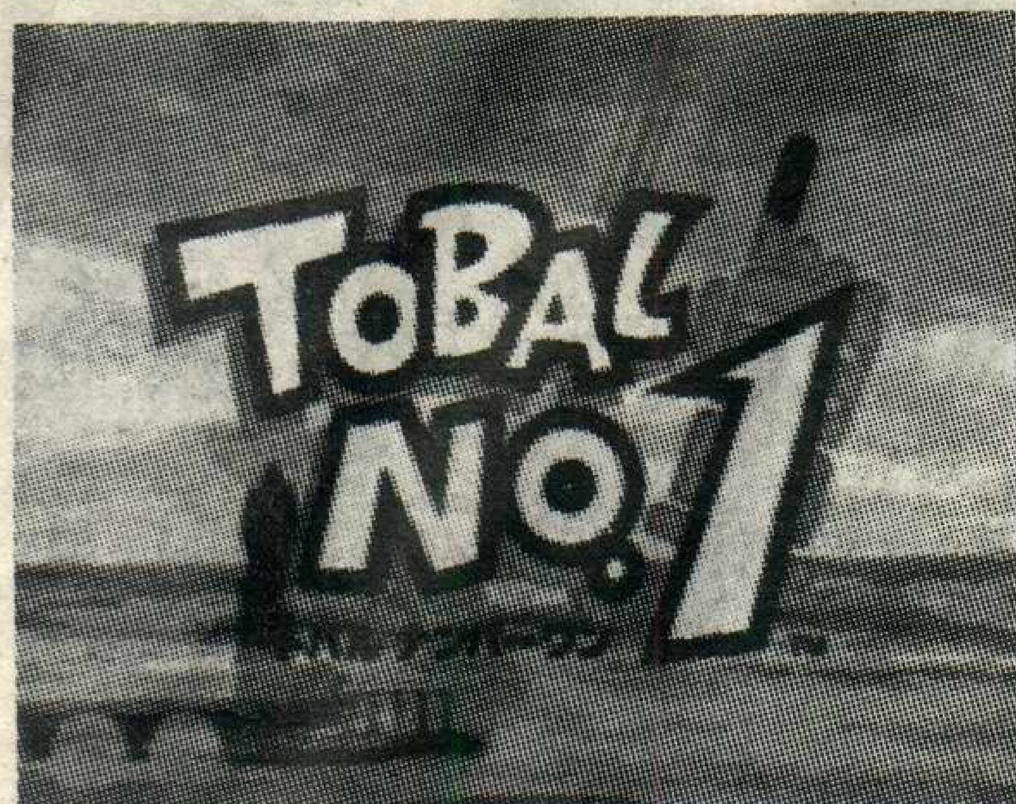


主角与其他人物之间的关系、进行中突发的各种事件使游戏的戏剧性较强，人物造型和画面的质量也算不错。令人遗憾的是动画只在 OPTION 中做了一小段，实在是不过瘾。游戏的音乐设计很细致，每位主角都有相应的音乐以体现个性。至于音效，最让人难以忍受的是当失败之际传来的“啊——”，尤其在“探索”或“筑城”不顺时，这一次次的起哄声真让人想砸了机器。









TOBAL NO.1

■文/户愚吕兄弟

PS　厂商:SQUARE 类型:FGT+A·RPG



带着电玩界的一致怀疑和SQUARE迷的殷切期盼,《TOBAL NO.1》这部极富争议的作品终于粉墨登场了。它的缺点十分明显,而优点同样突出,且有很多创新之处,实在很难以简单的好或坏来衡量它。



由于DREAM FACTORY与《VR战士》和《铁拳》的关系,《TOBAL NO.1》与它们有着很多相似之处。在按键设定上借鉴了《VR》系列的方案,而连招出法及手感又颇似《铁拳》系列。但游戏中POLYGON用得太少,处理得很粗糙,整体水平仅在《VR战士REMIX》之上,同两系列的最新作有相当的差距。更令人不满的是:角色设定实在太过怪异, CHU-JI、EPON、OLIEMS、HOM、FEI、MARY、ILL、GREN、MUFU、SNORK、UDAN这十一名斗士中,一半是怪兽,另一半中还有一个机器人。历史经验证明,没有任何一个怪兽对战游戏曾经大红大紫过。虽说人物设计是鸟山明吧,但他的画风更多地体现在鸟山明式的靴子和拳套上。另外游戏整体难度偏低,笔者使用MUFU,只是一直按□键,EASY和NORMOL难度就可不接关通关。而游戏的优点,则集中体现于QUEST MODE,这一点在后面将着重介绍。此外游戏的视角选择得非常好,人物关节处接合得十分流畅,而且几乎没有花版,这对于3D格斗游戏来说是非常难得的。

一.操作系统:

△:上段攻击,□:中段攻击,X:下段攻击,L1:跳跃,R1:防御。

二.招式简介:

本着最初"谁都可以玩格斗游戏"的方针,这部游戏的招式设计十分简单,一般单按或连按两次某方向键再配合攻击键即可出招。

1.以男女主角为例简要介绍招式:

CHU-J1:

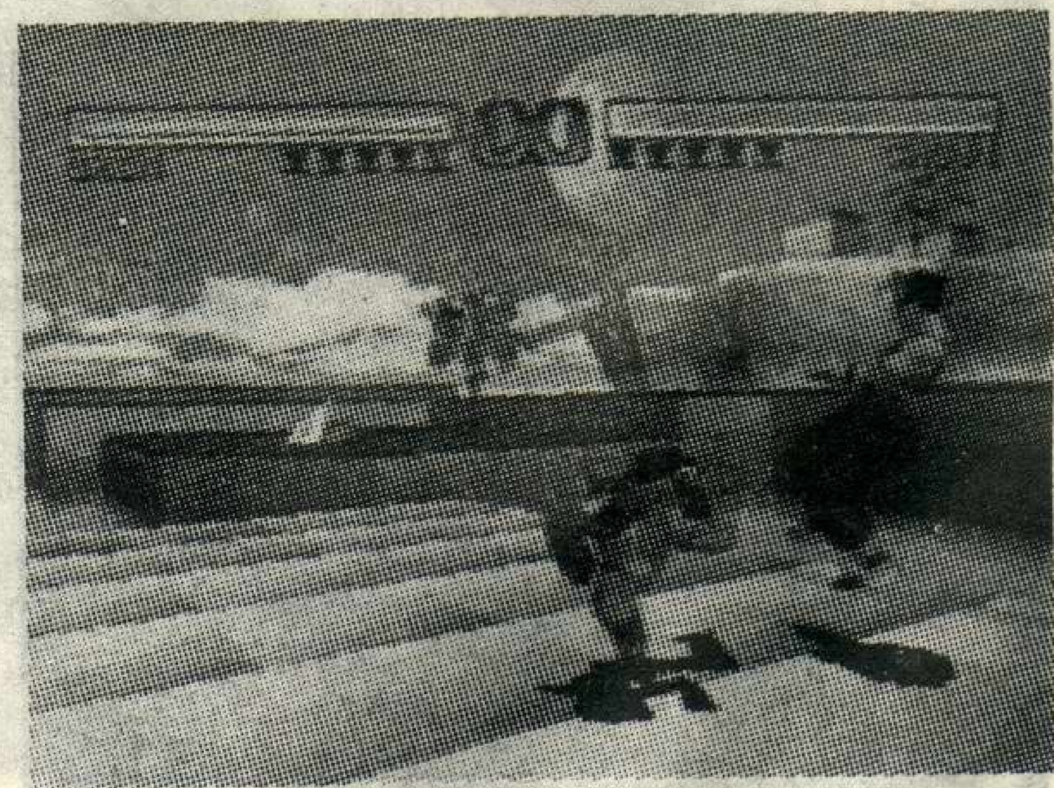
(1)上段连击:△,△,△
(2)崩拳连击:△,△,□
(3)扫腿连击:△,△,X
(4)扫拳逆袭腿:←△,□



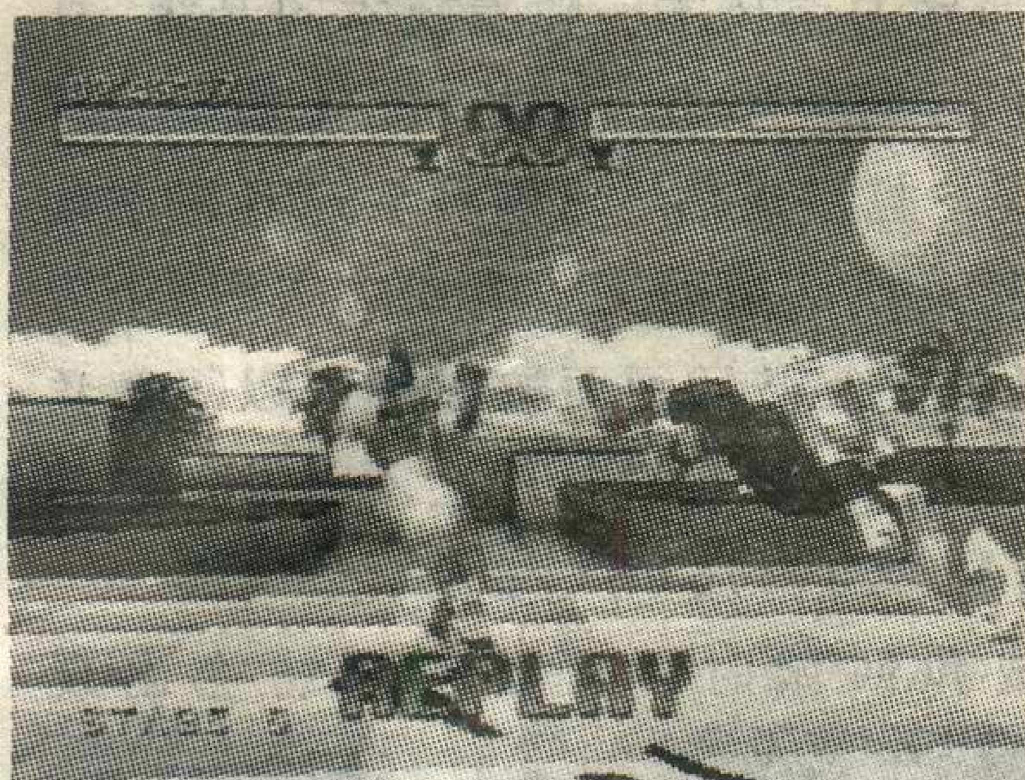
(5)迷踪连击下段:△,□,X
(6)旋掌连击:
←(或↑↓)△,△,△,△
(7)旋掌崩拳:←(或↑↓)△,△,△,□
(8)连扫三宝龙:△,△,X,□,□
(9)逆袭脚:→→□
(10)逆斩蹴:←(或↑,↓)□
(11)斩蹴:←←(或↑↑,↓↓)□
(12)二郎担山:→□
(13)扫腿三宝龙:X,X,□,□
(14)扫把逆斩蹴:→X(未击中),□
(15)旋扫逆袭腿:
←(或↑,↓)X(未击中),□
(16)旋扫三宝龙:
←(或↑,↓)X,□,□
(17)侧连腿中段:X,□,□
(18)侧连腿下段:X,□,X
(19)正扫脚旋掌:→X,△,△,△
(20)正扫脚旋拳:→X,△,△,□
(21)前冲逆扫蹴→→(按住)△
(22)侧铲三宝龙:
→→(按住)X,□,□
(23)旋风连蹴:R1+△,△
(24)单扫三宝龙:R1+X,□,□
(25)空袭脚:
(可配合方向键)L1+△(或□)
(26)空袭中段脚:
(可配合方向键)L1,△(或□,X)
(27)裂震击:
(可配合方向键)L1+X(对地)

EPON

(1)破空腿擂拳:→△,□
(2)破空腿扫拳:→△,X
(3)EPON KNEE:←(或↓,↑)△
(4)前冲首绞蹴:→→△
(5)旋身蹴:←←(或↑↑,↓↓)△
(6)旋逆上段蹴:→□
(7)空斩脚:←(或↓,↑)□



(8)斩裂脚:→→□
(9)旋风脚:↑↑(或↓↓)□
(10)擂拳:←←□
(11)扫掌:→X
(12)旋地蹴川脚:→→X,△
(13)侧冲脚:→→(按住)□
(14)上段连击:△,△,△
(15)空斩连击:△,△,□,□



(16)迷踪连击下段:△,□,X
(17)迷踪连击中段:△,□,□
(18)劈风连击下段:X,□,X
(19)劈风连击中段:X,□,□
(20)劈风连击上段:X,□,△
(21)旋身立斩:R1+△,□,□
(22)旋身下段击:R1+△,□,X
(23)旋身旋蹴:R1+△,X
(24)小旋地蹴:R1+X
(25)空袭脚:L1+△(□)
(26)空袭中段脚:L1,△(□X)
(27)裂震击:L1+X(对地)

2. 关于摔技:

R1+□为擒拿。擒拿后配合△、□、X或R1+□可使用四种小摔技,擒拿后连按某方向两次拖拽对方再按R1+□可使出攻击力较强的背技,前后拖拽对手后拉后按△或X可使出最强的背技。被对手擒拿时按△或X可反击对方,甚至被扛在对手肩部时也可及时解脱并反擒对方。



三.QUEST MODE

进入该模式后,会玩到五个不同难度的迷宫探险游戏。游戏规则与3D A.RPG十分类似,但因主角与敌人的招式都丰富得多,所以可玩性甚强,迷宫内满布机关、陷井,并有相当数量的敌人和道具,必须妥善处置方能过关,具有相当难度。

1. 操作系统:

(1)跑:↑↑
(2)停步:R1
(3)转身:方向键+R1
(4)180°转身:↓↓+R1
(5)跑跳:(跑动中)L1
(6)启动电梯:△
(7)开机关:□
(8)捡起道具、吃食物:R1+□



(9)放下道具:R1+X
(10)投掷道具:R1+△

2. 道具:

(1)面包:少量回复HP
(2)小肉块:少量回复HP,加攻击力
(3)大肉块:大量回复HP,加防御力
(4)蓝色药水:加满HP
(5)墨绿色药水:加长总HP
(6)黄色药水:减少HP
(7)红色药水:减光HP
(8)绿色药水:减少总HP
(9)奶酪:微量回复HP
(10)樱桃:一定时间出招速度加倍
(11)陶罐:可将道具放入其中,用时掷出摔碎即可
(12)天平:使所食用道具效力加倍
(13)水晶:在道具店换取道具
(14)黄色胶囊:投掷后形成道具店
(15)头骨:投掷后有很大杀伤力
(16)马灯:照明,敌出现减少
(17)书本:投掷后使敌人行动力下降
(18)钥匙:开启某些特殊大门(可食用道具掷向敌人则直接发生效应)



3. 设施及机关:

(1)粉色方格:道具屋
(2)蓝色方格:用食物换取水晶
(3)"トゥップ注意":陷阱所在地,须沿边走
(4)"ATTACK":击打后可解除激光栅
(5)滚石:需沿边走
(6)滚木:需跳跃
(7)踏板:踏后有铁针来袭
(8)蓝色方格:电梯
(9)火焰:敌人所在处
(10)宝剑:走近会受到攻击

这样多的RPG要素将使你的探险之旅十分富有挑战性,笔者看重这个游戏也正是因为这一点。到迷宫里去证明你真正的实力吧!

看来SQUARE与DREAM FACTORY合作制作这款游戏的目的,只是为了展示自己的实力,为了告诉业界它也能做POLYGONE格斗游戏(甚至背景也是全POLYGONE),而并不是想在这方面有什么大的突破。最终的目标是象QUEST MODE那样将3D格斗游戏的华丽招式融于次世代的A.RPG中,创造出一种新的游戏感觉。如果SQUARE能够成功,那么《TOBAL NO.1》将是一个重要的里程碑。

新软件短波

■文\吴波

星之海洋

机种:SFC　类型 RPG　厂商 ENIX　发售日:96年7月19日



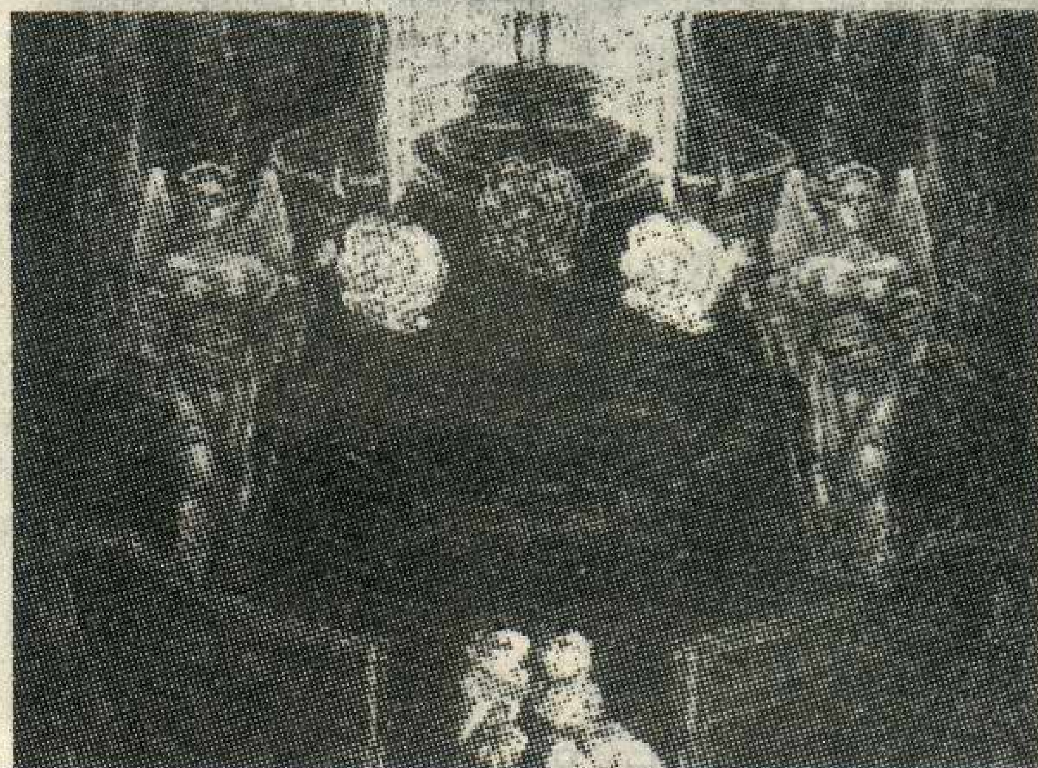
SFC 上最后的 RPG

艾尼克斯的又一款 RPG 大作《STAR OCEAN》以 48M 的大容量在 SFC 上登场。游戏故事发生在一颗叫罗克的行星上,克拉特斯村自卫团的团员拉蒂为拯救邻村感染奇怪石化病的村民,与好友多恩踏上了冒险的旅途。

游戏中己方登场人物有 10 人以上,最多可以 8 人同时冒险。游戏采取了路线分岐方式,根椐玩家的不同选择吸收不同的伙伴,故事情节发展也有很大变化。战斗以真实时间方式进行,参加战斗的伙伴最多 3 人,玩家指挥主人公的行动,其他伙伴根椐情况自动迎敌,当然玩家也可操作其他伙伴行动,主人公的行动就变成自动。

游戏没有技术、特技、天性等系统。游戏中可购入知识关联技术、感觉关连技术、战斗关连技术等,在人物升级时,可以掌握部分关连技术。随着技术的升级,每个角色还可以掌握一些特技。比如"调理"特技,一旦掌握后,可以将从道具屋中购得的蔬菜或肉类加工成为别的东西,十分有趣。在角色显示画面按 X 键可以了解角色的天性,在游戏进行中会不断发现隐藏天性,最多可增加 10 种。

在拉蒂等人出城和回城时,画面右上方会出现"PRIVATE ACTION"等文字表示,这时若按 Y 键,伙伴们会不听控制自己行动,也许会发生什么情况……



牧场故事

机种:SFC	类型:ACT + SLG
厂商:PACK IN VIDEO	发售日:96年8月9日

朝晴夕雨,春种秋收,"采菊东篱下,悠然见南山",如此恬静安逸的田园生活,可以在《牧场故事》中找到。

你不必刻意要求自己去干什么,只拣你喜欢干的就成了。消除牧场内的石块或是耕田种菜,或是植草放牧。你也可以去伐木,使牧场内的木料堆积如山,如果嫌不够的话,还可以进山砍伐,没人指责你乱砍乱伐。什么时候累了,可以去找木匠们建一所大庄园,养牛养马,自给自足,闲暇时,还可以进山狩猎,或带着爱犬骑马驰骋于草木葱茏的山坡……

《牧场故事》正是这样一部游戏,可根据玩家的不同喜好发展为《伐木故事》或《蓄牧故事》,或《农作故事》。厌烦了打打杀杀暴力游戏的朋友不妨试试这部田园风味游戏《牧场故事》。

疯狂大摔角

机种:SS	类型:ACT
厂商:ACCLAIM	发售日:96年8月9日

曾在 ARC、PC、SFC、MD、PS 等机种上大受欢迎的格斗游戏《疯狂大摔角》终于登陆土星。土星的摔角迷们不必再为 ACCLAIM 的不公而忿忿不平,因为 SS 的该同名游戏除了完全移植街机外,每名斗士还被追加了除正统摔技外的奇特必杀技。该游戏中登场的 8 名格斗家个个凶猛异常,善于暗器攻击的小丑 DOINK,曾两次夺冠、拥有华丽空中格斗技的 SHAWN MICHAELS,上届 WWF 王者——"掘墓人"UNDERTAKER,冷酷的格斗杀手 BRETHART,凶残的 RAZOR RAMON,日本相扑"横纲"级的 YOKOZUNA,拥有超运动神经的 BAM BAM BIGELOW,以及力量、技术、速度全部优秀的格斗家 LEX LUGER。

游戏强调实打实的硬派格斗技,虽没有 MK 系列的血腥场面和 SF 系列的良好操纵感,其硬碰硬的火爆场面和多人混战的热闹气氛给人印象颇深。



樱花大战

机种:SS 类型 AVG+SLG 厂商 SEGA 发售日:96年9月27日

SATURN上又一款精彩绝伦的冒险模拟大作即将登场，这款被日刊炒得极火爆的游戏发售日一再推迟使众多土星迷们翘首企盼。终于《樱花大战》将于今秋揭开其神秘的面纱。

游戏别具一格地采用了美术动画和电脑CG动画合二为一的特殊表现形式，既有精彩的开头动画，也有类似扫描处理的机器人大战画面，另外著名演员横山智佐演唱的主题曲更令游戏增色不少。

故事发生在日本大正时代的帝都，海军上尉大神一郎奉命去帝国华击团赴任，所谓帝国华击团表面是歌剧团，实际是对抗黑之巢会的秘密部队。黑之巢会是以怪僧天海为首企图破坏帝都、复辟德川幕府黑暗统治的秘密协会。



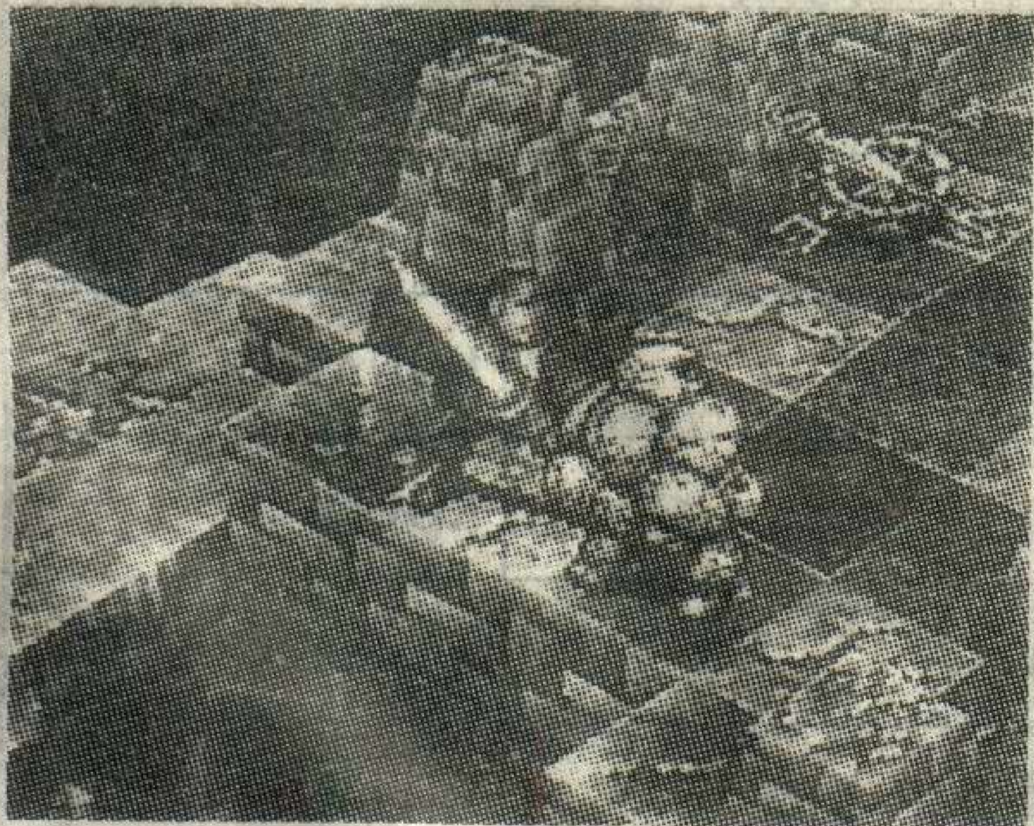
保卫帝都的艰巨任务就依赖于帝国华击团的团员了。大神一郎将与华击团的成员协同作战，粉碎黑之巢会的险恶计划。大神的战友们个个是英勇无比出类拔萃的美少女战士。有着高超刀技敢于向恶势力挑战的真宫寺樱，天真无邪却拥有超能力的少女艾利斯，枪法高超的冷美人玛利亚等均会在战斗中大放光彩。

另外，战斗以外的事情也需要留心处理，尽量与朋友保持友好融洽的关系，提高朋友对大神的信赖度，这样战斗中伙伴往往会超水平发挥。

VANDAL HEARTS～失去的古代文明～

机种:PS 类型 S·RPG 厂商 KONAMI 发售日:96年10月25日

柯纳米公司自《幻想水浒传》在PS上一炮打响后，正式加入RPG制作厂商的行列，这款《VANDAL HEARTS》的游戏界面与《幻》极为相似，战斗画面是45°角斜视方向，人物均以POLYGON制作。与《幻》不同的是，战斗画面上人物可以自由移动，并可根据玩者喜欢任意改变视角。战斗地形设计十分细致，吊桥、城堡等建筑物惟妙惟肖，地势高低起伏，有利的地形对于战斗胜利十分重要。



故事剧情与其他RPG节目无甚区别，依修塔利亚共和国因15年前的王朝战争遗留下一批秘宝，剑士“黑色疾风”和他的伙伴们为了解开秘宝之谜而踏上了寻宝之路，谁知这一切是早已安排好的圈套，传说中的战斗即将拉开帷幕……



游戏中的人物也无非是剑士、弓兵、魔法师等，但3D战斗时的情景十分壮观，魔法效果堪称在同类游戏中出类拔萃，游戏中亦有转职的设计，自军的级别达到一定程度时，可到村中的“转职道场”中去转职，其中也有分歧，很象《梦幻模拟战》系列。

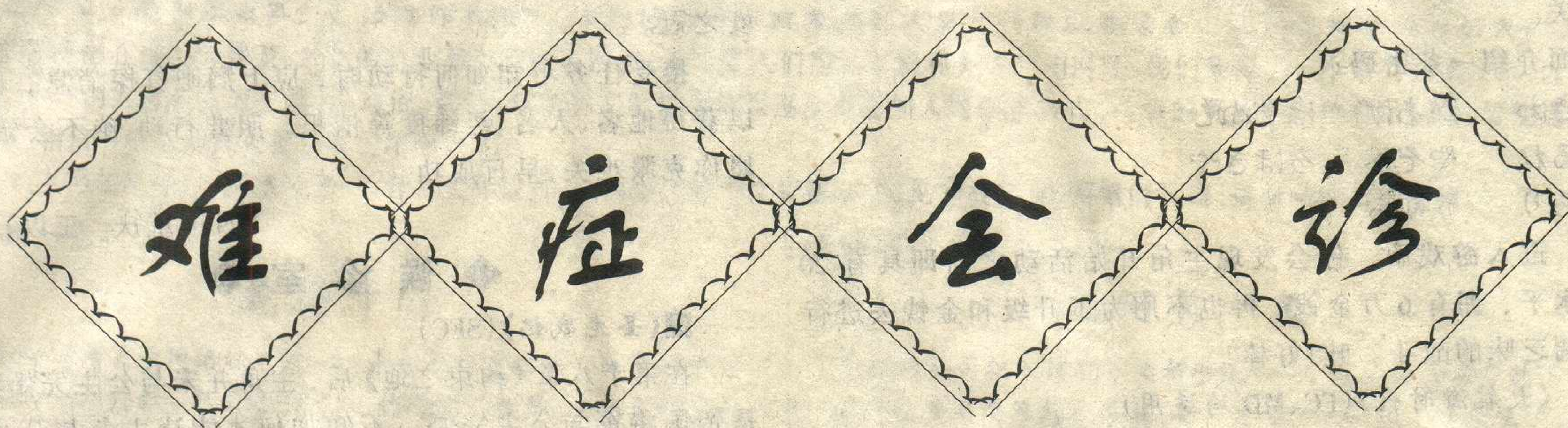
新作发售表

SFC		
发售日	名称	厂商
8月2日	大贝兽物语Ⅱ	HUDSON
8月9日	忍者乱太郎SPECIAL	CULTURE BRAIN
8月9日	牧场故事	PACK IN VIDEO
8月23日	SD钢达世代战记	BANDAI
8月下旬	街霸ZERO2	CAPCOM

N64		
9月中旬	CU－ON－PA	T＆E SOFT
9月	WAVE RACE 64	任天堂

PS		
发售日	名称	厂商
8月2日	TOBAL NO.1	SQUARE
8月2日	OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT
8月2日	信长野望RETURNS	KOEI
8月2日	真人快打Ⅱ	ACCLAIM
8月9日	七秘馆	KOEI
8月9日	斗神传2 PLUS	TAKARA
8月9日	街霸ZERO2	CAPCOM
8月23日	CREATURE SHOCK	DATAEAST
8月23日	战乱	ANGEL
8月30日	北斗之拳	BANPRESTO
8月30日	侍魂之斩红郎无双剑	SNK
8月	东京SHADOW	TAITO
9月13日	银河飞将3	ORIGIN
9月27日	拳圣	VICTOR
9月下旬	皇家骑士团传说之战	ARTDINK
9月下旬	RETURN TO ZORK	BANDAI VISUAL
9月	VR飞龙之拳	CULTURENRAIN
9月	女神异闻录	ATLUS
9月	斗神传可爱版	TAKARA
9月	幻影斗技	BANPRESTO

SS		
发售日	名称	厂商
8月9日	CYBER DOLL	I'MAX
8月9日	真.女神转生SPECIAL BOX	ATLUS
8月9日	世界英雄 PERFECT	ADK
8月9日	亚鲁巴战记外传	SUNSOFT
8月30日	异形三部曲	ACCLAIM
8月30日	黑暗救世主	CLIMAX
8月30日	战斗之蛇	SEGA
9月6日	吞食天地－赤壁之战	CAPCOM
9月13日	梦幻模拟战Ⅲ	MASIYA
9月13日	宇宙骑警POLICENAUTS	KONAMI
9月14日	街霸ZERO2	CAPCOM
9月20日	饿狼传说REAL BOUT	SNK
9月20日	SEGA AGES/OUTRUN	SEGA
9月20日	STAR FIGHTER 3000	IMAGINEER
9月27日	樱花大战	SEGA
9月27日	SEGA AGES/(冲破火网Ⅱ)	SEGA
9月27日	心跳纪念品拼图版	KONAMI
9月	三国志Ⅴ	KOEI
9月	斗神传URA	TAKARA
9月	皇家骑士团传说之战	RIVERHILL SOFT



◆取药处◆

《太空战士外传》(SFC)

问:①在一高塔中有一层有三个门,只有左边的门可以开,其余两个门应如何开启?

②在一冰封的山洞中,不知应如何进行?

答:①高塔(Focus Tower)中第二个门有锁,应先出塔向东北行至 Wintry Cave 打败首脑后折回 Aquaria 村,村民告知北方有一恶魔居冰塔中。北上经 Falls Basin 打倒恶魔的守门人即可去冰塔 Ice Pyramid,打败冰人回 Aquaria 村,又有人告知进入地下可得到维那斯之匙(Venus Key),用来开启高塔中的第二号门。

第三号门则须设法出塔(推石像)去西北的 Fireburg 村了解情况,再去矿坑(Mine)及火山(Volcano)等地完成一系列任务,待火山喷发后再入塔即可开门。

②问题中"冰封山洞"未附英文,且高塔东南又有三处取匙必经之地皆为冰封,故只能一一介绍。

Wintry Cave:最可能是题中所指,进行不下去估计为玩家对一种武器 Cat Claw(猫爪)的使用方法认识不足。当遇树藤时将武器换成猫爪(L、R 键)对藤而立,按住 A 键不放即可在藤蔓上随意移动,不用此法是找不到头目的。

Falls Basin 亦为冰雪覆盖之所,难点是推动石像至特定地方用于垫脚进行跳跃,注意观察思考可简单通过。

Ice Pyramid 名为"冰之塔"其境可知。塔内上六层地下一层,道路错综。注意面对颜色深的石像用剑刺其内部机关即可开启某处暗门,在五层须向下坠入地下室才可进入六层。

《饿狼传说》(SFC)

问:如何使用隐藏角色坂崎·良?

答:开机后出现"TAKARA"字样时,顺序按手柄的下、右下、右、右下、下、左下、左、X 键,如标题画面"饿狼传说"四字由红转蓝,即告成功。

《龙虎之拳Ⅱ》(SFC)

问:如何使用隐藏的角色吉斯?

答:开机时出现"SARUAS"字样时,顺序按左下、右、右下、下、左下、左、右下键,再同时按 R 和 Y 键,如"SARUAS"字样产生回旋便大功告成。

(吉林长春　半解)

《诸葛孔明传》(FC)

问:如何走出乱石阵?

答:在五丈原买下九转还魂丹,再到右上方村内把丹药交给赤松子,他会指点你入石门向下二十步,再向右二十步,再向下即出乱石阵。　(四川重庆　杨健斌)

《七龙珠外传》(FC)

问:打死弗利萨后布尔玛取了龙珠雷达,下面该干什么?怎样才能得到龙珠?悟空和悟饭的砌像差三张才能补完,该到哪儿去找?

答:取得龙珠雷达后,自然是寻找龙珠。龙珠分布位置如下:丘陵岛取一号龙珠,沙漠岛取三号龙珠,冰雪岛取六、七号龙珠,丘陵岛小林家取四号龙珠,沙漠岛皮拉夫处取二、五号龙珠。可观察雷达显示方向去寻找。如果雷达显示龙珠已在正中位置,仍未发现,可在附近二至四格方向移动寻找。总会找到。拼图残片分布位置在:丘陵岛鸟巢内一号画片,左下方练功房附近山坳处五号画片;火山岛湖畔半岛及一地洞战斗后,再往裁判家取四号画片;到撒旦家一趟后回到西部城市,一居民会送给三号画片,沙漠岛大沙丘内取二号画片。取齐后再前往小岛木屋内拼图。以上顺序可以变动,并不是唯一线路。

《悟空外传》(MD)

问:第六章中,"天竺国"那个幻影怎样解决?

答:从幻影所在位置往南走到底,到达白沙村,村东半岛"妖精泉"内打倒鲤鱼精后取得封刃剑(由小静装备),然后回到幻影西边一座被石头封住的山洞内消灭蜘蛛精,最后一只蜘蛛精逃往幻影东边的一座山洞里,进洞消灭蜘蛛精后再与该洞的百眼魔君决战,取胜即可通过幻影。

《勇者斗恶龙Ⅱ》(FC)

问:怎样记录?

答:该卡系密码续关的游戏。在一些村镇、宫殿、秘道内,可碰见一位道士(?),与他交谈即可获得密码。有时国

王也可以告诉你接关密码。抄下它，在重新玩时键入即可接关。

下面介绍一条密码：

うきわ　があげ　ほぜぬむ
もるれ　やぞぺ　ろほきや
じろり　うゆら

进入游戏后，你会发现主角开始活动之前即具有20级水平，拥有6万金钱，再也不用为了升级和金钱去进行单调乏味的战斗。哇！好棒！

《大航海时代》(FC、MD均适用)

问：如何才能将自己的旧船出手交换新船？怎样才能极快地增长名望？如何得到国王嘉封的爵位？

答：1.处理不需要的船有两种方法，一是抛弃。在大海上选择指令"处理(しよぶん)"即可抛掉。二是卖出。先将该船的水手转移至其他船上或解雇后，即可上船厂卖出。主角所在的旗舰是不允许抛弃和卖掉的。可在海上将主角转移至其他船上(更换旗舰)后再处理。

2.从事下列活动均可增加声誉(即名望)。发现港口；向船厂和交易所投资使该港成为同盟港；完成港口交办的事情，如替交易所老板代购特产品；为工具店(基尔特店)老板寻找宝藏等；消灭海盗及敌国船队。其中以投资和消灭海盗增加的声誉值最高。要注意的是，万万不可攻击本国的舰队(ポルトガル せんかん)和商船(ポルトガル しようせん)，否则不仅不增加声望，反而造成与本国的"敌对心(てきたいしん)"增加，国王将不召唤主角。消灭海盗可减少"敌对心"数值。

3.当声誉上升到一定数值后，国王将通过各港口的酒吧召唤主角。得讯后立即赶往里斯本(リスボソ)与国王会面，此时国王将下达任务。任务的内容大致有：购买特产品，送信，消灭敌舰，寻找宝藏等。完成后向国王交差即可获勋章一枚并升爵位一级。最后一次的任务是救出公主，完成后获得公爵称号并通关，你将看到主角与公主喜结良缘，携手共进，乘船驶向大海壮丽动画。

由于游戏为全日文，使许多国内玩友难于通关。细心的玩友一定可以发现，众多对话和情报中，除了人名、地名、物品名以及有关数据是随内容变化外，其他文字均固定不变，这就使我们能多少摸索出一些规律，了解其内容。例如：当出现冠以主角姓名的情报和国名时，往往是国王召唤主角。在与国王对话时，出现货物名称和一个小数字时，就是要你替他买的特产品及数量。若出现另外两国名称，一般是送信。倘若出现的不仅有别国名，还有片假名的人名，那就是要你消灭这国的海盗。寻找宝藏的对话最不好掌握，兹举一例，对话有四段文字，其中第二段为：

じつは　でんせつのニソフのかんむりな
さがしてするのだが　だれもそのしよざいを
しらぬ

文中的ニソフのかんむり就是要你寻找的宝藏名：仙女之冠。

接受任务不知如何行动时，应上酒吧打探消息，你可以获得地名、人名、经纬度等情报。照此行动，绝不会错。愿你克服难关，早日成功。

(四川重庆　王以)

◆候诊室◆

■《圣龙战记》(SFC)

在第十八章《约束之地》后，主角并未与公主完婚，而是帝国将军与公主完婚，不知如何才能让主角与公主完婚？

610041　四川成都市小天竺街77号　杨晓帆

在第七章《神龙之传说》，战胜空中要塞的敌BOSS后，来到城堡见过王后公主，出城得到新龙，再进城见王后公主被阻，如何进行下去？如何使"女王与公主从城中出来"？

232033　安徽淮南市大通区建设银行大通分理处　陈兵

■《大盗伍佑卫门Ⅳ》(SFC)

四个星球的关底如何进入？木偶与小雅的必杀技如何得到？

■《佳尔亚幻想记》(SFC)

海底世界一章中两个退海水的石像在何处？用什么方法得到？

■《伊苏国Ⅴ》(SFC)

主角如何才能穿越沙漠(已装备必备道具)？

226407　江苏如东于港供销社　缪晓若

■《时空之轮》(SFC)

前半段中从A.D.2300年返回途中到了时的最果后，接下来如何进行？

辽宁省盘锦市运河油田第一高级中学一年一班
124010　陈佳

■《亚瑟传说》(MD)

在黄金城堡内救猫脸商人时被一扇铁门挡住去路，如何通过？

王鹏

■《梦幻之星Ⅲ》(MD)

在东方世界救出塞尔公主后，怎样才能找到巨龙？

200080　上海市四川北路1360弄27号　张颖

■《神秘岛》(3DO)

岛上小木屋中保险箱密码是多少？书架后的一部电梯坐上后到达另一个地方，为什么出不去？

130032　吉林省长春市农业银行干部学校　陈大勇

★急诊★

●《龙之力量》(SS)

当全国统一后，星龙八战士聚齐，龙人兵团不断袭来，如何解除封印，与最后的邪恶势力交战？

若干玩友

玩家拼盘



再玩《光之继承者》

文/黄冲

一."马大哈"玩家必看篇(按流程)

1.乘救生小舟靠岸后进入洞窟,里有一扇铁门始终打不开。如果干掉石怪后跳入水中,会被冲至下一层,向左跳会在墙壁中发现一只宝盒,里面的钥匙不但可以打开那扇门,那只悬在空中的盒子也可以得到。

2.在魔宫的第二层,粗心的玩家可能打不开银甲武士右边的房间,只要从左边上去取得两把钥匙,再回来便可打开,这里可以得到很多宝物,包括魔宫左下角洞中铁门的钥匙。

3.去往木之神殿会经过一条布满僵尸的小路,路的尽头有一棵单独的大树,树后面藏着传说中的一百层山洞。山洞中每经过十层可取得一件宝物,无限使用的火焰剑可在第一百层取得。这里不可以使用物品,难度较大。

4.进入木之神殿后打开一个满是僵尸房间左上角的洞,进去后砸开宝盒后面的墙壁,里面的宝物可用影分身压机关取得。

二.隐藏时空之钥篇(按流程)

1.取得影之精灵后来到地图左下的海边,取得最高一层的影之玉后用影分身调查附近便可找到。

2.回到王城,在宫门附近使用影分身可发现宫门前有一把时空之钥,但目前还不能进入。

3.王宫右边两个版面的地方有一条小河,用影分身沿河向上找,会在河道拐弯处附近的草丛中找到一把时空之钥。

4.去木之神殿时在一百层山洞附近使用影分身,然后向下寻找,可在附近楼梯口处找到时空之钥。

5.取得大立方体后,回到主角乘救生小舟登陆的地方,用影之精灵取得右上方向宝物后使用影分身,可在此处看到一把时空之钥。

三.特技篇

1.把召唤精灵的宝物放在地上用腕轮射击,不但可以唤出精灵,还可以使这些宝物变成火焰剑、生命水瓶等东西。(如用此技唤出水之精灵回复体力,很轻松便可打通一百层山洞。)

2.手持长剑时可以使出威力无穷的"七连斩",使出的方法是:挥出一剑未收招时迅速输入↓↘→↘↓↙←↙↓+B。("七连斩"虽然潇洒华丽,但由于种种原因极难使出,在战斗中很不实用,仅供各路玩友无聊之余观赏。)

四.传闻

1.冰冻剑:取得大立方体后王宫右边的台阶会放下梯子,在台阶右边有一棵大树,从树右边向上走会进入幻影迷宫,究极武器冰冻剑就藏在这里(笔者功力有限从未取得),但进入之前一定要存档,否则……

2.无限使用的爆炎弓:站在某版面的大树下会掉进一山洞,里面可以取得此物。

3.通关后总共得到六十块玉:笔者曾费尽心思查找每一个角落,但最多只能得到五十六块玉,不知哪位玩家可以找全。

我今天之所以壮着胆子在此涂鸦,完全出于对电玩事业的热衷和对广大玩友的关心,旨在方便闯关族,让大家玩得更开心,而绝无半点非份之想,上文若有不足还请各位高手多多指教。

(注:上文提及的地点全部沿用原攻略中的地名,不清楚可在原攻略中查找。)

《铁甲飞龙Ⅱ ZWEI》隐藏模式

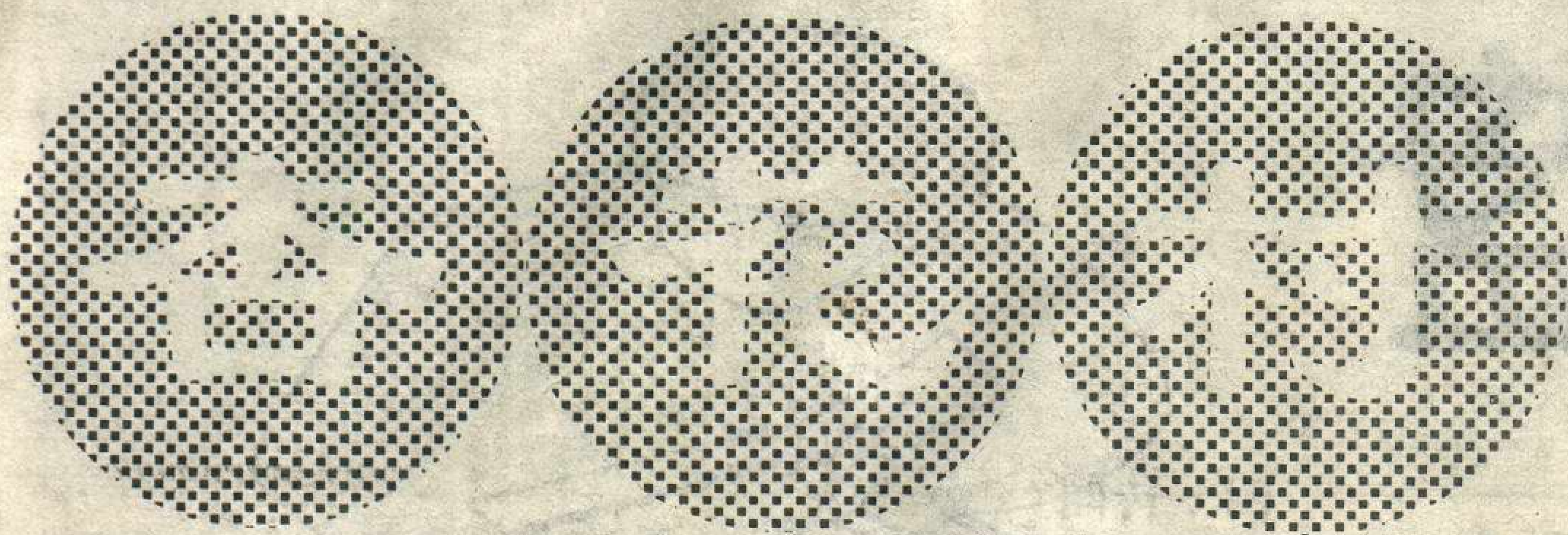
文/罗琨

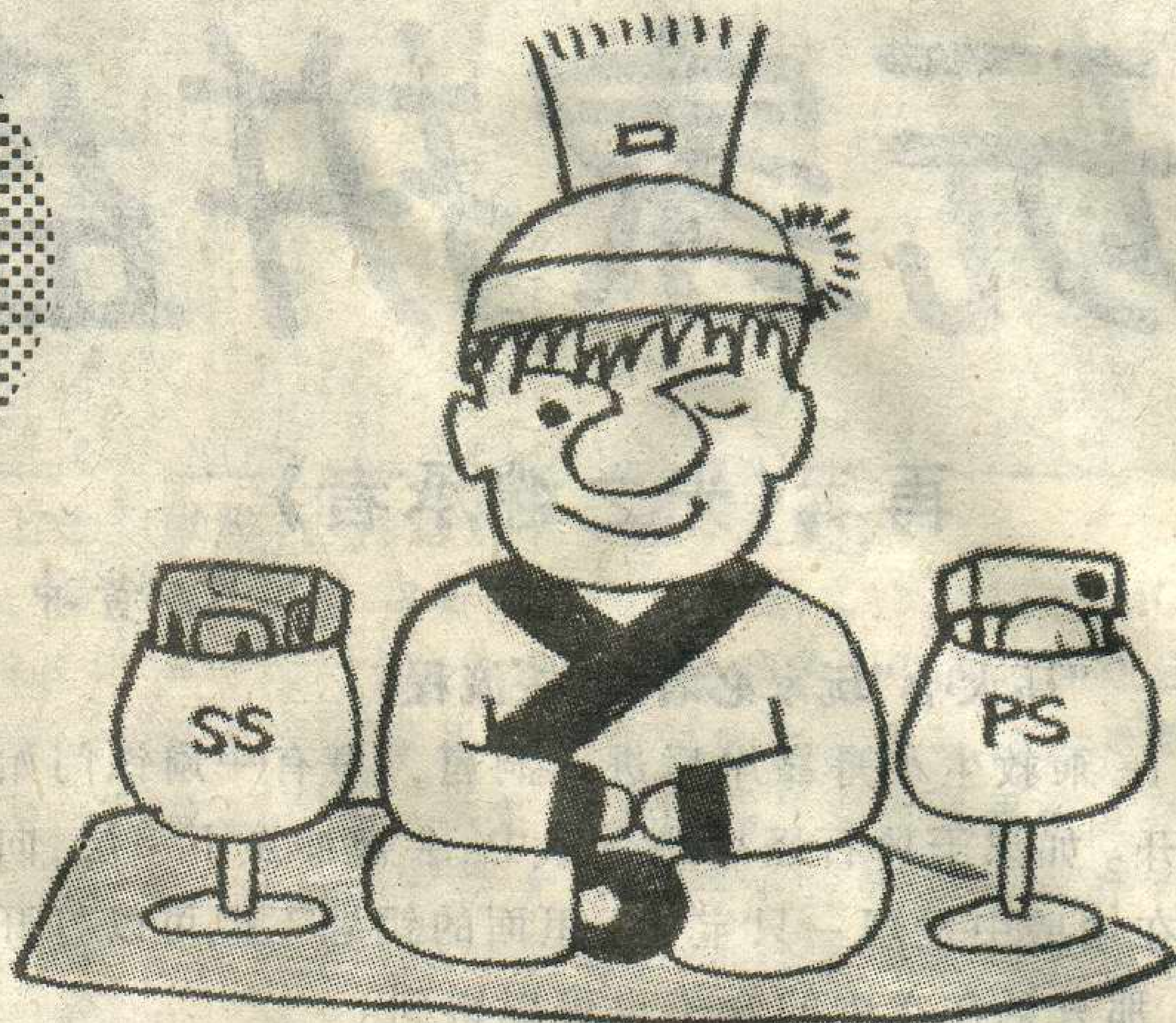
大家都知道,在土星版《铁甲飞龙》一代里有不少秘技,而在ZWEI版中,取而代之的是一个隐藏的PANDORA BOX GAME。只要先爆一次机,就可以在OPTION中进入BOX设定,选择从任何一关开始游戏,包括一个专门用于练习的0局。还可以直接欣赏三种爆机画面,以及设定子弹种类、血格长度、能量槽长度和用不同的龙开始游戏。在BOX中,相信一般玩家会发现有个?是无法打开的,现在暂时没有秘技,只有在剧情模式以全击坠100%完成方可。

然后,您会发现竟可以选用在村庄中被杀的小龙或最终BOSS作战。值得一提的是小龙,几乎连翅也没有,和主角差不多大,很可爱。骑着它爆机,便可以欣赏《铁甲飞龙》一代中的震撼画面。

从BOX GAME的设定来看,ZWEI的完成度非常高,制作十分用心。我一直认为,只有高技术而无内涵的游戏是完全失败的,而在技术内涵很好结合后,再多为玩家考虑一些好的想法和设定,就更令人投入。我想我国的游戏业方兴未艾,应吸取这些优秀的经验,而《铁甲飞龙Ⅱ ZWEI》正是具备了三者的好游戏。

〖编者奇语〗 如果你有感而发,如果你不想写长篇大论,那么《玩家拼盘》给你留了一席之地。





也许会有心与心的交流，先让我们成为快乐朋友。

本店酒保　小马

□小马，为什么有那么多页广告，他们给了你多少小费，如实招来……

“小”马，正处于幼年阶段，不宜多喝酒。经众多玩友一致决定，禁止小孩去喝酒，用其酒钱多开几页《杏花村》……

北京 刘文涛

○小马：冤枉！本店不许收小费……不少读者反映广告占了总页数的几分之几，我奇怪他们玩 RPG 时翻箱倒柜的认真劲哪去了，不会是我这儿的酒香把大家熏晕了吧？请注意杂志的页数是 64 页，而广告嘛……看来有必要加一道暗门了。

至于不让我喝酒，简直象不让我玩游戏一样，小心“愤怒的小马”……哼！给你一杯“冒泡的二锅头”吧（实际上是雪碧）。

□从第六期起为何取消了“世嘉专列”？

北京 李军

○小马：列车晚点原因很多，主要是近来 MD 的稿件极少，而小编们……诸位，谁寄来 MD 的好稿子，我请客！未等到列车的朋友，来一罐“旺旺降火气”，让你消消气。

□贵刊攻略虽多，却不尽实用，攻略虽简，却不明确。例如本人已玩通的《圣龙传说》的攻略，比较粗糙且交待上有不少错误。如第九章中把该地领主的妻子封上魔法的不是皇帝，是四将军之一；第十三章中的“花朵状物品”不全是敌人，有的用“雷系咒文”破坏后可得到宝物；第十八章中打败的不是帝国军队而是从来自新时代之门的怪物手中救下了和主角职别相同的帝国将军，并让公主在两人中“择木而栖”（本人玩时公主选择了帝国将军，呜呜……）

云南昆明 甘木人

○小马：喂喂，“失恋”者喝点儿什么好啊？热巧克力……（有没有搞错？）攻略这东西，总会有挂一漏万的情况，好在玩友们需要的只是一截小蜡烛头，真来个灯火通明一览无余，那我们攻关还有什么乐趣？

□我想购买一台次世代主机，但实在拿不定主意是买 PS 还是 SS，这个问题让我头都大了，帮帮我吧。

上海 何秋

○小马：一般说来头大了 MP 也会提高的，恭喜……好了，喝杯花茶听我跟你聊聊吧。你也许看过一部电影《红玫瑰与白玫瑰》，你们海派的杰出作家张爱玲女士早就写过：“娶了红玫瑰，久而久之，红的变了墙上的一抹蚊子血，白的还是‘床前明月光’。娶了白玫瑰，白的便是衣襟上的一粒饭渣子，红的却是心口上的一颗朱砂痣。”就是这样，选择吧……

□我对贵刊第 8 期不太满意，主要因为本期将广告专页放在最后。由于我很喜欢贵刊，所以期期都买，这样时间长了，杂志越摞越高，这样我就把每期的广告都撕下来以减小厚度便于收藏。可这期的广告我就不能撕了，以免前面的页掉下来。

北京 赵维

○小马：?! 为了减少水份便于多喝一点，给你来一杯酒精吧!（天，这不是毒害青少年吗？为了不惹麻烦，干脆来瓶蒸馏水罢!）提个建议，也许你应当把杂志竖起来存放。

□贵刊的《难症会诊》办得很好，但有一个缺点，你们能不能在刊登疑难问题时，把求助者的地址也写上，这样我们就能直接把答案寄给他们，不仅解决问题，还能起到以玩会友的作用，这样不是很好吗？

上海 孙翔

○小马：你的建议不错，上期杂志已经这样做了，很想知道“候诊室”的玩友们是否得到了满意的“治疗”。不过，如果哪位玩友不愿抛头露面，请事先声明，毕竟不是每户的信箱都只属于自己。

北京捷径电脑公司

型号	内存	硬盘	软驱	总线	显示器	价格
486DX4/100	4M	630M	1.2+1.44	PCI	.28逐行	6500.00
5X86/100	4M	630M	1.2+1.44	PCI	.28逐行	6800.00
奔腾586/90	8M	630M	1.2+1.44	PCI	.28逐行	8400.00
奔腾586/100	8M	1G	1.2+1.44	PCI	.28逐行	8700.00
奔腾586/133	8M	1.6G	1.2+1.44	PCI	.28逐行	10500.00
加装多媒体CD-ROM·声卡·音箱　另收950.00元						

新到各公司游戏及应用软件

(单位:元)

名称	公司	载体	价格	名称	公司	载体	价格	名称	公司	载体	价格
超级七件套游戏	辉影	光盘	240	梦幻弹子球	EA	光盘	130	龙腾三国	智冠	光盘	49
路易小狮	辉影	光盘	78	淘金热	捷鸿	磁盘	80	英汉通	洪涛	磁盘	99
装甲雄狮	辉影	光盘	78	伍子胥	捷鸿	磁盘	80	视频播放V2.0	捷径	磁盘	88
异形计划	辉影	光盘	98	碰碰球	捷鸿	磁盘	40	官渡	前导	光盘	88
小力高历险记	辉影	光盘	78	中关村启事录	金山	磁盘	99	精武战警	安信	光盘	99
空中霸王	辉影	光盘	78	老鼠看书	双语	光盘	180	一线生机	宏申	光盘	120
电脑热门多媒体教程	鸿达	光盘	48.5	多功能动态辞典	速增	磁盘	230	中国素材光盘大系	北成	光盘	490
家佳家用软件	鸿达	光盘	98	潘朵拉的盒子	双语	光盘	98	甲A风云	吉耐斯	磁盘	100
魔法世纪	大宇	磁盘	90	金发歌蒂与三只熊	双语	光盘	120	爆笑躲避球	光谱	磁盘	110
明星志愿	大宇	磁盘	70	急救英语	双语	光盘	132	排牌乐	光谱	磁盘	59
枫之舞	大宇	磁盘	100	小红帽	双语	光盘	98	赤壁之战	光谱	磁盘	120
妖魔道	大宇	磁盘	90	倚天屠龙记	智冠	光盘	49	欢乐幸福人	光谱	磁盘	79
仙剑奇侠转	大宇	光盘	220	马场大亨	智冠	光盘	49	奥林匹亚桥赛	光谱	磁盘	99
失落的封印	大宇	磁盘	80	黎明之占	智冠	光盘	49	坦克大决战	光谱	磁盘	49
天使帝国2	大宇	磁盘	90	大银河物语	智冠	光盘	49	富甲天下	光谱	磁盘	49
大富翁3	大宇	光盘	180	魔眼封印	智冠	光盘	49	运镖天下	光谱	磁盘	120
大富翁2	大宇	磁盘	60	三国演义2	智冠	光盘	89	雄霸天下	光谱	磁盘	59
电脑魔神	Ea	光盘	135	新蜀山剑侠传	智冠	光盘	49	麻将大师	光谱	磁盘	120
双子星传奇	Ea	光盘	120	笑傲江湖	智冠	光盘	49	五子棋大师	光谱	磁盘	29
魔毯2	EA	光盘	120	超级灌蓝大赛	智冠	光盘	49	巴士帝国	光谱	磁盘	49
遁入黑暗	EA	光盘	120	时空特勤组	智冠	光盘	49	世纪末商业革命	光谱	磁盘	120
傲气雄鹰	EA	光盘	170	射雕英雄传	智冠	光盘	49	波黑战争	金盘	光盘	68
狂野飚车	EA	磁盘	135	武状元－黄飞鸿	智冠	光盘	49	冲锋号	金盘	光盘	68
极品飞车	EA	光盘	120	超级大富翁	智冠	光盘	49	巧克力ABC	金盘	光盘	68
无悔的十字军	EA	光盘	140	刘伯温传奇	智冠	光盘	49	未来核大战	金盘	光盘	68
FAF916	EA	光盘	120	鹿鼎记	智冠	光盘	49	铁骑喋血	金盘	光盘	68
机甲猎人	智冠	光盘	49	魔法门之英雄无敌	智冠	光盘	49	城市大攻坚	金盘	光盘	68
成吉思汗	金盘	光盘	68	九五真龙	智冠	光盘	49	历史大登陆	金盘	光盘	68

热烈庆祝捷径软件专卖店在北京西单华威大夏7层建恒电脑广场开张大吉！

电脑整机邮购办法: 另加铁路运输费及保险费共300元/台,邮购软件免收邮费。

邮购办法: 以上软件4套以下每套加15元邮资,5套以上每套加10元邮资,款到后第二天发货;

地址: 北京市旧鼓楼大街西绦同甲13车,捷径电脑公司

邮编: 100009,传真:010－64049342　电话:010－64067420,010－64031446－1(邮购部)

A



上海！

限量发售　土星388台、索尼



警告

次时代　上海唯一专营高档游戏机的国营商店为保障原装游戏配件，现公告原装土星配件表。

·セガサターン本体………	世嘉主机 1 台
·コントロールパッド……	原装手柄 1 个
·ステレカ AV ケーブル…	专用AV线1组
·电源ケーブル…………	电 源 线　1　根
·リチウム…………………	记忆电池一个

＋

·「安全のたぁに」
·取极说明书……
·保证书…………
·アンケートハが

索尼（送铁拳或太空战士7代〈试验版〉）　1,750　　超任64

同时次时代经销3DO、机皇、GAME·GEAR 等各类游戏配件。

以上所列品种均由次时代各连锁专营店同时发售

★ 浦东乳山路77号（新新影视）　Tel:58782513
★ 定西路1269号（金耳朵音像制品）　Tel:1303127153　1303129569
★ 愚园路501号　Tel:1303195426
★ 海宁路608号　Tel:1303129584
★ 延安中路423号　Tel:63181540

 邮购部告示：　因邮购工作量大，请外地客户积极配合，写明详细地址、

B



店庆！

288台、超任64位机188台

玩友的利益，特此声明：目前市场出现不法商业行为，即任意克扣

………安全衬垫一块
………使用说明书1册
………质量保证书1张
キ……外包装1个

＋ 原装游戏软件 ＋ 礼物 ＝ 1,650

64位机 1,850　　GAME BOY 350

交通线：隧道三、四、五线、81、82、83、84

交通线：71、96、20、54

交通线：20、21、76

交通线：13、66

交通线：71、48、41、104、127

联系电话、汇款人、邮购品种、软件名称。

土星、PS街机转接控制装置

——真正与电脑版有相同的投币系统

本控制器以满足电玩迷的需求心理为基础，以提高机房收入为宗旨，做到真正与电脑版有着相同的投币系统。

·投币计命，可一币一次或二币一次·投币有记忆，有显示·游戏结束，在 Continue？（是否继续？）状态下，投币起动，可继续上一局，玩下去·主机、副机可同时选入·电子调版，速度难度血量，每局时间等均可方便调节，调整好有记忆，不随关机消失，本公司提供电子调版说明书·连接方便，土星机、索尼 PS 机不需任何改动，同街机一样，直接插入街机 28 脚插座·将土星和索尼 PS 本身的 RGB 输出直接引入扫描版，彩色逼真，鲜艳优于视频及 S 端子转换成 RGB 信号再输入至扫描板·高通用性，适用于土星、索尼 PS，本控制器设置三排拨动开关，根椐不同节目面调定，调换节目只需换光盘，调开关，无需更换解码电路或芯片程式

目前可用的节目：铁拳Ⅱ、VR Ⅱ、斗神传 S 版、恶魔猎手Ⅱ代、少年街霸、DATONA 赛车首领峰（极其优秀飞机版）等几十种节目

本公司提供
* 铁拳Ⅱ光碟电脑版、VR Ⅱ光碟电脑版
* 本转接控制器免费保修半年，终生维修
* 上海地区免费试用一周，满意再付款
* 其它地区半月内如不满意，可全额退货（限转换装置）

经营部地址：上海市嘉定区塔城路 260－4 号天天乐文化娱乐经营部　电话／传真：021－59528202　手提：1303129605，1303129606　联系人：王文加 王文忠　开户行：交行嘉定支行　帐号：668782015202587

上海雄英科技开发公司

贵阳南明河滨电子开发部

本部以多年经营街机的经验和实践，推出土星、PS、3DO、SNK 等机种的街机转换器；并以安装方便、与插电脑板一样，和完善的售后服务及可靠的性能得到广泛的应用。

最新推出：

29 寸大屏幕—土星枪机、土星赛车
—PS 枪机、PS 赛车
—3DO 枪机等整机

· 以几千元的代价取得几万元机的效果
· 各种次世代及周边设备应有尽有
· 承接各种次世代机改街机业务
· 专业维修街机电脑板及各种次世代机

经营地址：贵州省贵阳市观水路 138 号
贵阳南阳河滨电子开发部
邮编：550002
联系人：李正华　陈爱国
电话：(0851)5934066　5790175
游戏展示：贵阳市瑞金南路 24 号—14 号
（次世代玩家）　联系电话：5861147

上海 GAME 之星

新店接新友　GAME STAR　迎国庆

住在杨浦区的玩友方便了！3DO、机皇、任天堂 64、土星、PS、超任、磁碟机，价格低廉，软件品种繁多，全方位为玩友们服务！

低消费享受

拥有平机立体机的小朋友、大朋友，在此可以用同样价格的旧卡，每盘仅需贴 10 元，便可以玩到您想要的游戏节目。以旧换新也可以，这样就可玩到所有的卡啦！

拥有土星的玩友们，在此也可以用同样价格的原版旧片，仅需 20 元，也可得到同样的享受！

二手货市场

大量收购各类旧机、旧卡，包括：GB、GG 机卡。

♥ 欢迎各地玩友来电来信咨询、零售、邮购。

♠ 地址：上海市杨浦区隆昌路 584 号（长阳路口）邮编：200090
♣ 电话：(021)65432176
♥ 联系人：张先生　戴小姐

E

欢迎订阅

《家电检修技术》杂志(月刊)

该杂志94年创刊,它是家电维修人员,电子爱好者的良师益友,以介绍黑白、彩电、洗衣机、收录机、音响、录摄像机、家用电脑、冰箱、空调、小家电、电子仪器的保养、使用、检修为主,并设元器件与代换,摩机与制作,问与答,检修速法,实用资料和图纸等。内容实用、新颖。

本杂志为16开本,48页(外加插页图)月定价3元,各地邮局(所)均可订阅,订阅代号12—150,如邮局订阅不便,可向我社办邮寄,全年12期36元,免收邮费。

另供《家电检修技术》94年1—12期合订本23元/册;95年合订本上、下册:共39.2元(含40万字附录);96年合订本(上册含20万字附录)19.6元/册;《家电检修技术》增刊汇集家电检修技术之精华29.6元/册;《用万用表速测集成电路数据大全》39元/册;《中外黑白彩色电视机故障修理经验1266例》24元/册。

以上书均免邮费;款汇:吉林长春市浙江路11号乙203家电检修技术发行科 邮编:130051

新闻性、市场性、技术性

《上海微型计算机》旬刊

面向计算机厂商

计算机用户

电脑爱好者

《上海微型计算机》以促进计算机产业发展、推广计算机应用普及、为计算机厂商和用户提供优质服务为宗旨,为广大读者当好向导和参谋。主要内容有:业界活动报道、名牌新品介绍、市场趋势跟踪、热点话题评论、应用经验交流、技术开发心得、实用技术荟萃、入门知识普及、电脑娱乐休闲等。本刊适合各行各业计算机用户、企业领导、市场经销人员、技术开发人员、行业管理人员,以及广大电脑爱好者阅读。

《上海微型计算机》旬刊,每月5日、15日、25日出版,8开48页。每期订阅价2.00元,零售价3.00元。

国家统一刊号:CN31—1427/TP

邮发代号:4—570,全国各地邮局均可订阅

北京宏广游戏专卖店

各种次世代主机及配套周边设备

主机	价格
原装松下Ⅱ型机3DO	1980元(带电源、一张碟)
原装PS索尼机	2850元(带电源、双手柄、记忆卡)
原装世嘉土星机	2380元(带电源、一张碟)
原装SNK机皇CD	2750元(带电源、双手柄、一张碟)

热门游戏光碟

SONY碟 每片60元	土星碟 每片80元
95格斗之王	月花雾幻谭(京城独有)
铁拳Ⅱ	VR特警
ZERO Ⅱ	饿狼Ⅲ
双子星	四国战机
绝地战警	D之卓食
首都高速	必杀
壮志凌云	铁甲飞龙Ⅱ
生物危机	野野村病院
吞食天地	疾风魔法大作战
斗神传Ⅱ(增强版)	Death Crimson
铁甲军团	三国志Ⅳ
Cyber Speed	ALRER YSSEY外传
Over Blood	龙珠Ⅱ
TOBAL NO.1	风云再起
恐怖学园	绿野仙踪
真人快打Ⅲ	正义纹章
……	……

3DO软件品种繁多每片50元　机皇碟每片130元

另有二手学习机、游戏机,价格特优,品种多样

面向全国办理邮购(以上价格不包括邮费),欢迎来函免费索取价目表(随信请附贴好邮票的回邮信封)

地址:北京崇文区天坛东路2号(红桥十字路口西侧20米,106路、41路、6路、60路、35路红桥站下车)

电话传真:(010)67031560 联系人:蔡永盛 邮编:100062

《微型电脑应用》

面向

中高层次电脑读者、用户和一般技术人员

大16开96版双月刊　每期定价:5.50

邮发代号:4—506

国家统一刊号:CN31—1634/TP

《微型电脑应用》顺应时代潮流,开辟以下栏目和专题:"名家访谈"介绍当今世界最新的电脑技术及业内著名人士前景展望的访谈;"新品荟萃"推出最新软硬件成果及其应用;"金族动态"专题介绍我国开展的"九金"工程的最新动态及发展;"热点追踪"专题论述业界发展的热点问题;"妙用锦囊"交流高级程序设计方法、电脑实用技巧及巧用、妙用电脑经验;"网络天地"开辟网络技术专题及网络实用开发和应用技术讲座……

F

启事

目前，电子游戏市场竞争激烈产品价格不断下调。同时，各地又陆续推出有关电子出版物的管理法规，因此，望读者在邮购商品、入会时，以近期广告为准。

本刊广告

H

UN 游戏一族

特别介绍

世嘉枪(子母枪两把,双枪二代卡)268元/套(含邮费)
8位游戏卡:热血4合1(热血足球Ⅱ代、热血蓝球、热血行进曲Ⅱ代、热血物语)70元(含邮费)。

	机种	价格	邮费	机种	价格	邮费
主机部分	土星(含一只手柄,一个电源,原盘一盒,银盘4盒)	2510	30	超任光碟机	1380	50
	PS(不需引导,含两只原手柄,一只电源,一块记忆卡,5张盘)	2845	30	超任光盘(四张一套)	400	20
	3DO(含原手柄一只,电源一个,5张盘)	1795	30	世嘉Ⅱ(台产P制式)	420	30
	美版超任(日产)(含一原手柄,一电源)	880	30	世嘉Ⅱ(合资产·P制式)	350	30
	美版超任(港产)(含一原手柄,一电源)	680	30	GB机(原装)	345	15
	博士七(邦谷32M)送一电源	980	30	超任+博士七+双手柄+双线火牛	1780	60

	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
附件部分	土星手柄(原装)	200	15	六键连发手柄	100	15	大摇杆手柄	280	30
	土星飞行手柄(原装)	660	70	土星原装方向盘	610	50	土星记忆卡	450	10
	土星解码器	1400	20	土星光线枪	210	20	六人分把器	390	30
	土星专用S线	60	10	遥控手柄(一套)	760	30	土星专用制转	130	15
	PS组装手柄	90	15	PS原装手柄	260	15	PS记忆卡	200	15
	PS大遥杆手柄	260	30	原装飞行手柄	570	15	方向盘(带刹车)	550	50
	光线枪	650	20						
	3DO六键手柄	90	15	六键连发手柄	100	15	3DO光线枪	暂无货	
	3DO解码器	1500	30	3DOS端子线	60	10	3DO大遥杆	240	30
	超任原装手柄	120	15	超任组装手柄	40	15	超任连发透明手柄	80	15
	世嘉超任两用摇杆	175	30	超任六人分叉手柄	120	15	超任AV线	25	10

UN96电脑街机转换器

UN96电脑街机转换器(简称NU96)是专门为街机老板解决换板费用高、电脑板新节目少而设计的,尤其适合中、小城镇游戏厅使用。NU96可用于SS、PS、3DO、世嘉、超任,以上机种游戏节目十分丰富,(应用节目有光碟、磁碟、可录卡、游戏卡)价格低廉,UN96可大幅度提高机房收入。UN96的优异功能具体如下:

1、**真正计次**:UN96开放式智能跟踪采样系统从根本上解决了计次方式的吃币问题,节省了频繁更换密码块的费用。2、**屏幕显示**:计币、计时,随时能查看当日或几日的经营情况,老板可放心将游戏厅交给员工管理。3、**安装简便**:免改主机,只需将UN96的三根电缆插入主机的1P、2P插口及RGB、S、AV插口即可,主机无需任何改动。免改街机,UN96可直接插入街机28脚插座,街机无需任何改动。4、**密码开放**:用户可自设密码,老板可随意选择节目和难度,而不必购买更换密码块。省钱又方便,换节目只需换光盘。5、**模块设计**:换机种只需更换手柄模块,具有扩展插口及外接手柄插口,供升级或外接手柄。6、**智能控制**:计时可任意调整时间长短;计命可调整难度、人数、对打时间、对打回合、拳击轻重、单打中途加入双打等。难度由老板设定,玩家不能修改。UN96的智能控制功能能使街机成为赛车台、枪击台、飞行模拟台。7、**图象清晰**:UN96将主机的RGB输出直接引入扫描板,色彩逼真,图象清晰度提高两个等级。8、**断电记忆**:游戏管理数据及难度设置在断电后均能自动记忆。

GB单卡	96足球	90	动物乐园	90	吞食天地	90	大金刚Ⅰ	90	最后之忍道	90
	侍魂	90	仙神	90	真实的谎言	90	NBA篮球2	90	小鬼当家	90
	地球虫	90	街霸2	90	五星战队	90	真人2	90	狮子王	90
	沙漠风暴	90								

GB合卡	5*1(含阿拉丁、霹雳杀手、真人3、饿狼)	175	6*1(含侍魂、SD)	175
	6*1(含机械人大战、圣剑传说、大金刚)	195	6*1(含斗神传、武士道)	175
	7*1(含吞食天地、大金刚、三国志)	195	8*1(含NBA、李小龙、圣剑传说)	165
	8*1(含狮子王、蝙蝠侠、台球)	165	8*1(地球虫、李小龙、龟Ⅲ)	165
	8*1(含热血、龟Ⅲ)	165	8*1(含阿拉丁、蝙蝠侠)	165
	8*1(含魂1、地球虫)	165	8*1(玩具总动员)	165
	8*1(含大金刚、J联盟足球、信长野望)	195	9*1(含真人快打、美少女战士、幽游白书)	175
	9*1(含快打旋风2、时空战警、世界杯足球)	85	9*1(含96NBA)	175
	10*1(含狮子王、蚯蚓战士、灌篮高手)	175	11*1(含J联盟足球、台球、网球、排球)	125
	12*1(含侍魂、美少女战士、超级玛丽)	165	12*1(含金刚战士2、俄罗斯方块、狮子王)	165
	13*1(含魂斗罗、狮子王、阿拉丁)	165	13*1(含三国志、原始人、坦克大战)	195
	13*1(含斗神传、龙珠2)	195	13*1(含大金刚、洛克人3、蝙蝠侠)	165
	15*1(街头快打2、天使之翼、美少女战士)	175	15*1(含七龙珠、阿拉丁)	175
	15*1(机械战警、蜘蛛人3、俄罗斯方块)	180		

可供软件

公司备有最新世嘉卡、8位任天堂卡等软件百余种,价格低廉,欢迎各地玩友来函索取价目表(免费)

本公司对顾客实行优质服务:UN96转换器保修3年,使用不当而损坏也保修。新型产品以旧换新,使用不满意,30日内无条件退款。本公司愿代经济不宽裕的客户规划设计游戏厅,帮客户实现更大的经济效益。

本公司诚征经销商。全国统一售价,统一售后服务,统一广告宣传(我们的广告将宣传所有经销商)。

天津工商科技联合开发部 和平区多伦道169号(甘肃路交口),邮编:300020 **电话**:(022)7302546 **传真**:(022)7472331
沈阳地址:沈河区小北关街96号楼惠工家庭娱乐精品店 **电话**:(024)8855596

J

上海荣丰五金交电有限公司

批发　零售

●次世代游戏机、周边及软件 ●任天堂系列游戏产品

电玩·业者　欢迎光临

商品	价格
世嘉土星(双手柄、送片)	1790元
PS机(双手柄、记录卡)	1990元
任天堂64(附两片卡)	3290元
超级任天堂(日版机)	920元
超级任天堂(美版机)	900元
博士7代磁碟机	880元
博士7代光碟机	1050元
超任四银一金光碟片	380元
超任五片全金光碟片	500元
GAME BOY 手掌机	340元
迷你GAME BOY手掌机	390元
GG彩色手掌机(送卡)	790元
松下3DO游戏机	1380元
机皇单速游戏机	1780元
JVC土星游戏机	1850元
日立土星(带VCD卡)	2980元
世嘉土星用VCD卡	1280元

各种游戏配件、品种齐全、任您选购

优惠供应最新土星 PS 游戏软件

上海荣丰五金交电有限公司　联系人：鲁薇

公司地址：上海市北京西路267号　邮编：200003

电话：021—63274584　批发专线：021—91878975

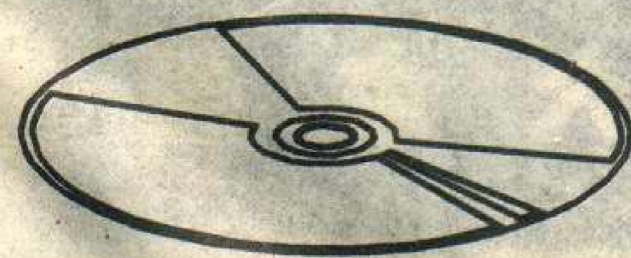
M

N

北京新亚游戏专营店邮购价目表（有效期96年9月15日~10月15日）

一、世嘉卡邮购价目表（单位元）：

	名称	价格	名称	价格	名称	价格
世嘉 SLG 战略	大航海Ⅱ	150	光明十字军（原装）	155	太阁立志传	185
	三国Ⅲ	150	光明十字军	135	信长野望	185
	圣骑士战记（原装）	65	三国Ⅰ+Ⅱ	190	新创世纪（原装）	130
	新超级大战略	180	光明力量Ⅲ（皇帝的财宝）	180	三国Ⅲ+大战略	180
	战斗传说（原装）	130	光明与黑暗Ⅱ之众神遗产	150	大战略Ⅱ	140
	大战略（全中文版）	190	三国Ⅲ（全中文版）	220	太空战士	290
世嘉 FGT 格斗	豪血寺一族	150	真人快打Ⅱ	110	龙虎拳	85
	WWF摔角	120	恐龙大对决	120	蛮人争霸战	125
	16人街霸（40M）	190	饿狼传说	120	武士魂Ⅱ	85
	七龙珠	85	真人快打Ⅲ	130	真人摔角	155
	VR部队	85	幽幽白书（魔强统一战）	135	侍魂	120
	街霸12人	95	毁灭警官（DOOM）	95	漫画地带	85
世嘉 PVZ 智力	沙漠风暴Ⅰ	82	悟空外传	145		
	MIG29	85	F-15	75	沙丘魔宝	80
	F22+兰博	110	扑克5合1	130	IQ连环炮（原装）	85
	赌城	70	亚瑟传说	155	松鼠大战（24M）	150
	沙漠风暴Ⅱ	90	坦克（坐舱式）	75	沙漠风暴Ⅲ	90
世嘉 RAC 赛车	VR赛车（原装）	130	疯狂大赛车+GP赛车	85	摇滚赛车	85
	印地赛车	90	机车大赛	55	O林赛车	65
	疯狂赛车	95	顶级赛车	65	摩洛哥赛车Ⅱ	80
世嘉 ACT 动作	音速Ⅱ	75	阿拉丁	85	美少女战士	80
	音速Ⅲ	85	丛林冒险	80	狮子王	110
	音速Ⅳ	85	蝙蝠侠四代	120	唐老鸭大冒险	120
	侏罗纪公园Ⅱ	80	魔界大法师	95	蚯蚓战士Ⅰ或Ⅱ	110
	忍无可忍	95	格斗四人组Ⅱ	90	格斗四人组Ⅲ	135
	变形侠医	95	轰天雷（复仇者）	90	X-MEIVⅡ	90
	鸟人战队电影版	80	风中奇缘	130	魔界使者	120
	忍者Ⅲ	80	七喜Ⅱ	120	雅特兄弟	125
	玩具总动员	120	原子超人	95	革命大道	130
	环保尖兵	85	越空狂龙	80	骷髅行动组	100
	蝙蝠侠罗宾	90	火烧赤壁	160	战斧Ⅲ	70
	战斧4	100	超级忍者	50	迅雷行动	90
世嘉 SHT射击	机械战警Ⅳ	80	枪卡Ⅰ	90	红色战区	90
	魂斗罗	90	真实的谎言	100	星际骑兵	90
	异形战士	85	空牙	80	机械战警Ⅲ	80
体育	96FIFA足球（记忆）	110	96NBA篮球（记忆）	110	篮球飞人	90
世嘉 RPG模拟	梦幻之星Ⅳ（原装）	130	英雄传说（记忆良好）	95	梦幻模拟战Ⅱ	145
	光之继承者	130	光明力量Ⅱ（ちえ的封印）	150	光之继承者（原装）	150



GAME BOY 手掌机 兼容卡	
18合1（带信长野望、大战略、光之继承）	230
7合1（带大金刚、吞食天地、三国、J联盟足球）	170
12合1（带95格斗天王、斗神传）	220
5合1（带真人Ⅲ、饿狼传说、阿拉丁等）	165
7合1（带侍魂、饿狼、白书、飞龙拳）	210
8合1（带三国志、圣剑传说）	220
8合1（带大金刚、信长野望、大战略）	180
11合1（带侍魂、斗神传）	230
13合1（带三国志中文版）	210
12合1（带真人3、三国志）	220
8合1（带足球风云）	160
12合1（带侍魂、狮子王等）	170
6合1（带大金刚、第二次机器人大战）	200
三国志（中文版）、吞食天地、世界英雄2、饿狼传说、侍魂、大战略、真人Ⅲ、街霸Ⅱ、95格斗王、斗神传，以上单卡每片	98

二、电脑光盘：

智冠：〈魔法门之英雄无敌〉、〈马场大亨〉、〈机甲猎人〉、〈九五真龙〉、〈笑傲江湖〉、〈鹿鼎记〉、〈黄飞鸿〉、〈时空特勤组〉、〈新蜀山剑侠〉、〈倚天屠龙记〉、〈射雕英雄传〉、〈大银河物语〉、〈超级大富翁〉、〈超级灌篮大赛〉、〈魔眼封印〉一律 *49* 元，另补加智冠光盘〈黎明之砧〉*69* 元。

GB卡：见右表

联系电话：(010)64019402

手提电话（批发业务）：1391070810 或 1391070820

（收款）联系人：苏江　邮编：100009

（汇款）总店地址：北京西城区地安门外大街乙 60 号

注：乘 107、5、58 路鼓楼站下车，地安门百货商场对面

新亚第一分店址：北京西城区新街口南大街 114 号

电话：(010)66189762

注：乘 22、107、111、105 路护国寺站下车，新街口往南 200 米处。

三、各种游戏机：

①台湾组装世嘉机：Ⅰ型（送卡 3 盘）450 元
　　　　　　　　　Ⅱ型（送卡 3 盘）450 元
②日本原装土星机（送盘二张）：2190 元
③日本原装 PLAY STATION：2200 元
④16 位超任主机（美版或日版）：950 元
⑤博士七磁碟机（32M）：1150 元
⑥龙Ⅲ（世嘉、超任两用磁碟机 32M）：1150 元

四、其它：

同时备有大量的 IV64 位机、GAME BOY 机、GAME GEAR 机，以及大量土星、SONY、GB 软件。

注：世嘉卡及电脑盘每个邮费 10 元。

思维无限，如何真正将它把握？

家用电脑与游戏机 月刊



我们知道，您喜爱幻想，渴求知识，更希望亲身参与到探索未来、实现理想的行列中。所以，我们邀请您步入奇幻的**电脑游戏世界**，这里就是走向明天的新起点！

· 学、用电脑为何又枯燥、又困难？

何不加入我们的行列试一试……

我们集成了由游戏娱乐引出的各种问题与解答，包括**软硬件使用、配置、升级、解拆、抓图、编程**等等内容，让您在轻松的时光里探索电脑世界的奥秘，感受收获的喜悦。

· 游戏……有什么意义呢？

完美的人生需要游戏！

真实的人生只有一个，但梦想却渴望多媒体的人生体验。在游戏世界里，您是理想人生的实验者；在现实生活中，您就是真实人生的成功者。

· 玩游戏，会不会学坏？

我们的脚印将为您指路……

推介游戏，不仅仅是局限于**玩法、秘技、攻略**，更重要地，来自读者群的作者们还将把相关的**史地**、、**社会**、**科技**以及他们对**人生**的理解一并展现给您，让您在潜移默化中领略人生的真谛，挥洒真我的风采。

· 游戏杂志，嗯，不是太薄就是太贵，广告还太多……

更多，更超值，也更精彩！

97年正文96页，广告全部附赠！大手笔的作者们明年将有更多的好戏奉献，您呢？我们更期待您的参与：酸甜苦辣，成功挫折，把它们告诉我们和大家，好吗？

· 家人、朋友，他们能一起分享吗？

这是一个适合全家老小、个人与大伙的天地！

每每从电脑世界里回到现实生活中，您也许会惊觉自己仿佛已被囚禁于无形的孤岛上……在我们的世界里，人与人的真诚交流将抹去您心底的沙漠，而亲情友情就会成为您这一生永远的财富。

· 我想……

超乎您想象的行动即将展开！

现在还是个秘密，不过，悄悄告诉您，会有意想不到的惊喜哟！心动不如马上行动，到邮局说82－622，梦想即会成为现实。

主要栏目：海外传真、热点透视、玩家论坛、电脑文化、阶梯教室、PC工具箱、Internet港口、游戏理论、百科博览、艺海泛舟、电脑玩家、PC GAME风景线、世嘉专列、超任航线、难症会诊等。

《家用电脑与游戏机》由科学普及出版社主办，每月13日出版，16开96页，彩版12页，定价6元，全年12期。全国各地邮局订阅，邮发代号：82－622，邮购免收邮费。编辑部地址：北京旧鼓楼大街西绦胡同甲13号，邮编：100009，电话：010－64064624－1，传真：010－64049342。

梦幻模拟战 Ⅲ

世嘉最出色的战略模拟游戏《梦幻模拟战》系列曾在 MD 及 SFC 上享誉电玩界，此番经典之作登陆土星，以一如既往的风格，辅以精彩的动画和强大的配音阵容，定会将你引入更加迷人的魔幻世界。

让我们一起体味圣剑的传奇力量吧！



ラングリッサー Ⅲ















FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジータクティクス





最終幻想 策略篇

史克威尔推陈出新!

在为 PS 准备圣诞大餐《FF Ⅶ》的同时，史克威尔又在酝酿全新的《FFT》，这款模拟 RPG 将于 97 年春推出，请大家拭目以待!





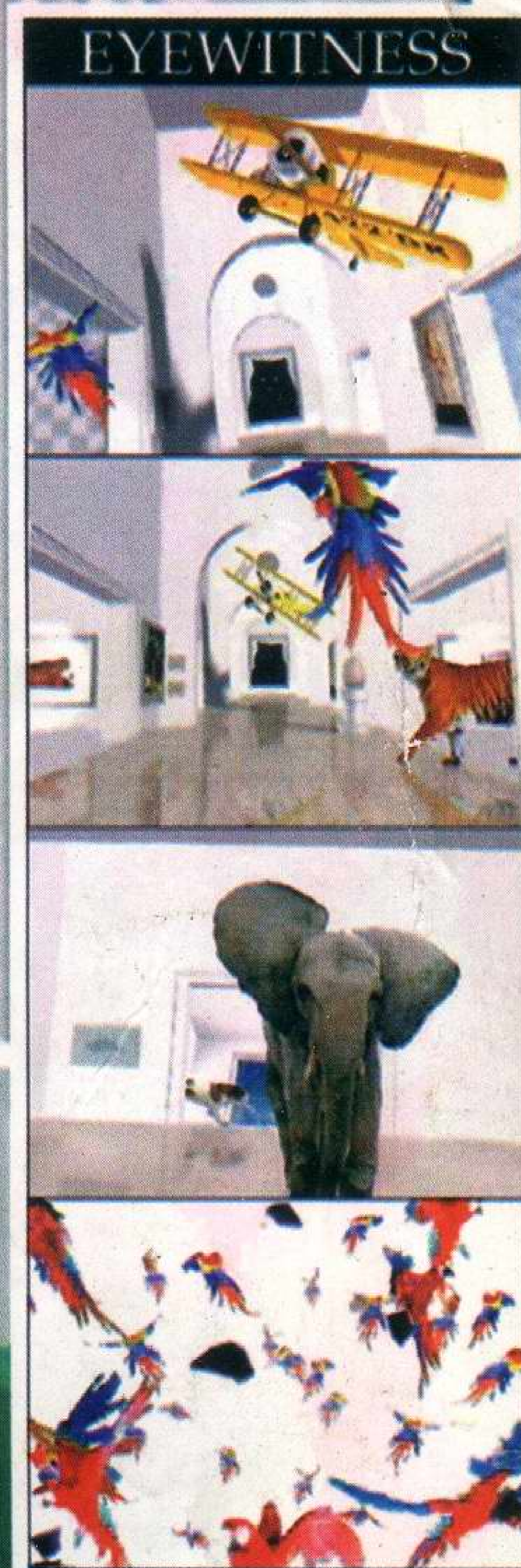




AVIARY

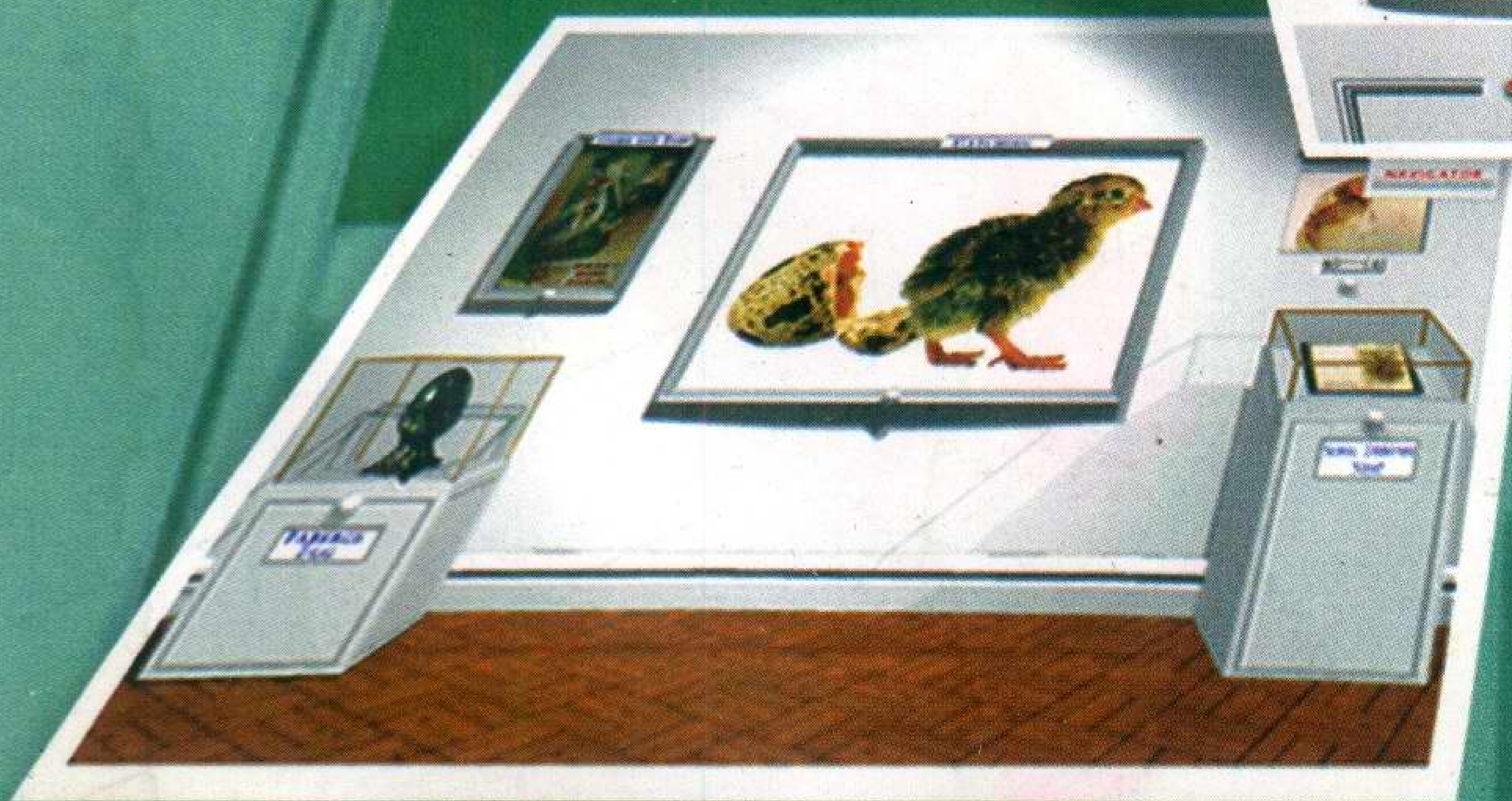
您喜欢鸟吗？
那么D.K.公司的这张百科CD绝对值得您永久地收藏
(详见正文第24、25页)

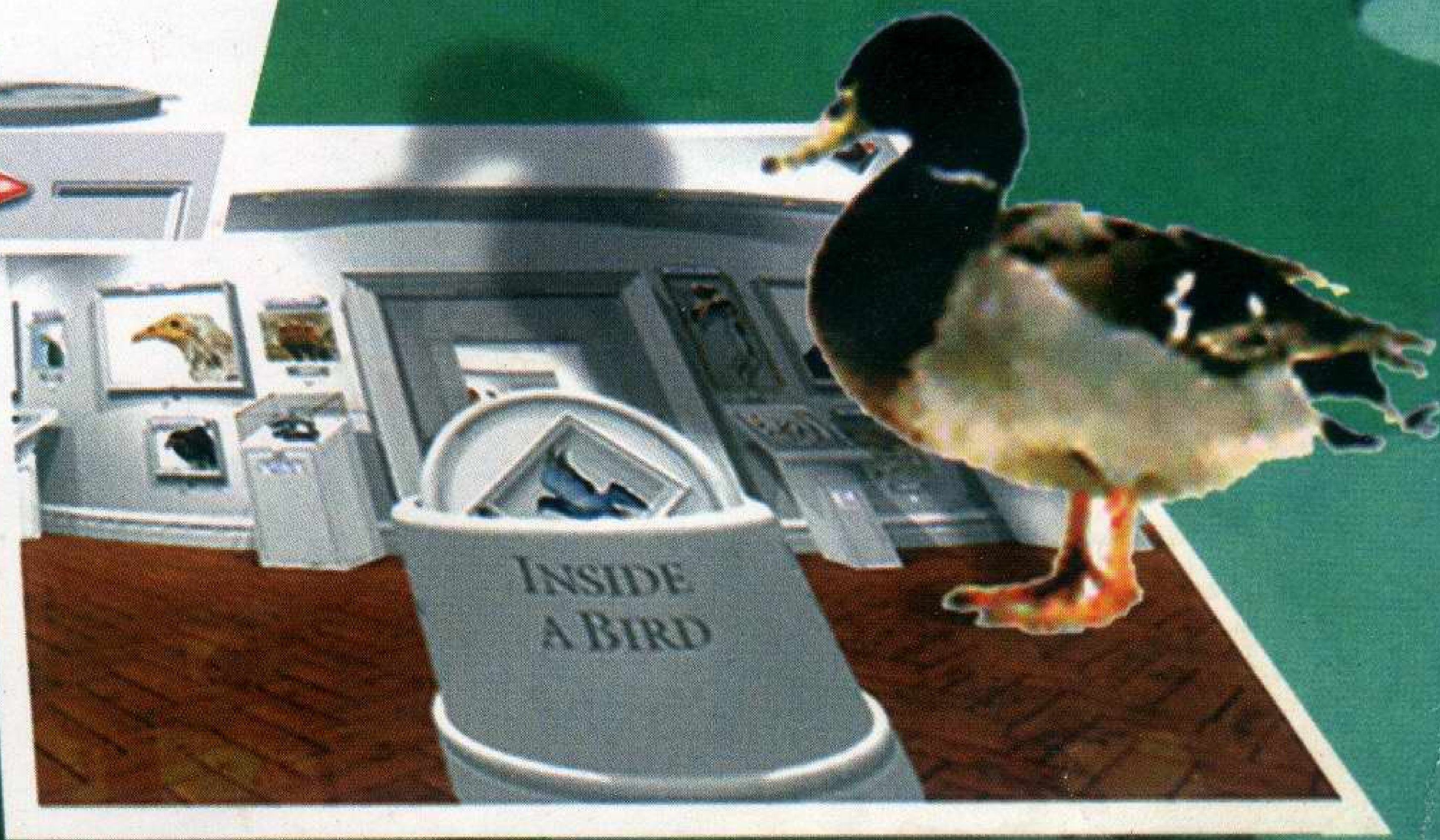




鸟的天堂









国内统一刊号: CN11 - 3450/TP

定价: 4.90 元